SUPER Famicom

# ゼルダの伝説®

## 神々のトライフォース

## のすべて

完全版



エリア別完全攻略データで
すべてが分かる!!
ハイラル表・裏巨大マップ付!!

HIPPON SUPER! (ヒッポンスーパー) TV GAME MAGAZINE
編集部・編

SUPER FAMICOM®

# ゼルダの伝説®

## 神々のトライフォース

## のすべて



# 完全版

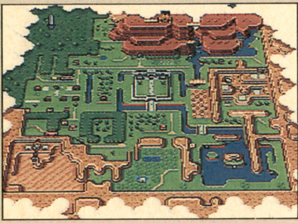
HIPPON SUPER!
ヒッポンスーパー
TV GAME MAGAZINE
編集部 編

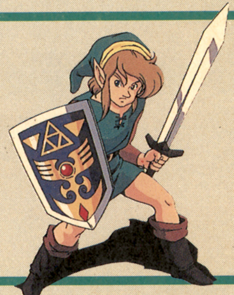
SUPER Famicom

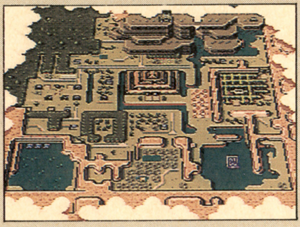
# ゼルダの伝説 神々のトライフォース のすべて

# 完全版

## CONTENTS







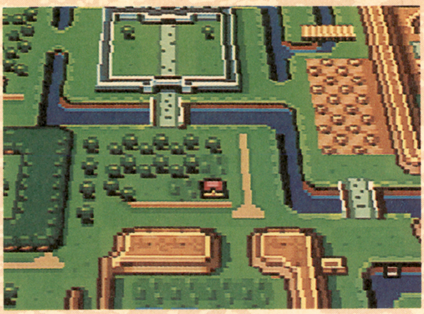
# ハイラル地域別ガイド

## 光の世界編

# 主人公の家

**ゲームのスタート地点である。主人公の家の宝箱の中には「カンテラ」が入っている。小妖精の泉あり。**

- **入手可能なハートのかけら…0**
- **体力を回復できる場所…あり**
- **ここ入手できるアイテム…カンテラ**



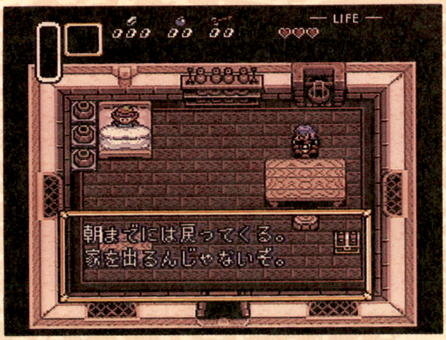
## ゼルダの伝説はここからはじまる

ある嵐の夜、どこからともなく聞こえてきた声で主人公は目を醒ます。「助けてください…私はお城の地下牢に捕えられています――」。声の主はゼルダ姫と名乗っている。見れば、いつもならもう寝ているはずのおじさんが出掛けようとしているではないか。しかも、その手には剣と盾…。おじさんは「朝までには戻ってくる。家を出るんじゃないぞ」と言い残して嵐の中に消えた。

だが、主人公であるキミは、それを忠実に守ったりなどしない。家の中を調べると「カンテラ」が見つかった。剣がないのは心細いけれども、何もないよりはマシ。早速、外へ出る。こうしてゼルダの伝説ははじまるのだった――。

このエリアはスタート地点ではあるが、特に重要ではない。実は「カンテラ」もここで手に入れなくてもいいのだ。カンテラを持っていない状態でお城へと潜入すると、地下通路にある宝箱の中身が自動的にカンテラへと変わるからだ。

東の神殿をクリアして「ペガサスのくつ」をサハスラーラから受け取ったら、家の裏にある「岩が5つ積み上げられた場所」へと体当たりしてみることをおススメする。この中には…。



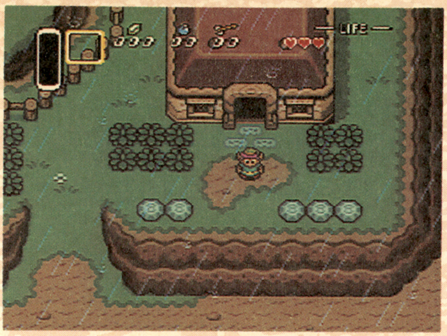

↑おじさんもどうやらゼルダ姫の声を聞いたみたいだ。剣と盾を持ち、どこかへ行ってしまう。お城に向かったんだろうね




↑ゼルダ姫の声が、どこからともなく聞こえてくる。彼女はハイラルのお城の地下牢で捕われの身となっているんだってさ




↑家の中にある宝箱から、カンテラを見つけたぞ。これさえあれば、暗いところでも明るく照らしてくれるはずだ。心強い



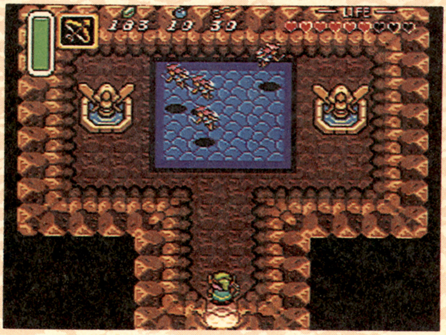




↑外は大雨。雨のせいで視界が、ちょっと悪いかもしれないね。草を使って「かつぐ」や「投げる」といった動作に慣れよう

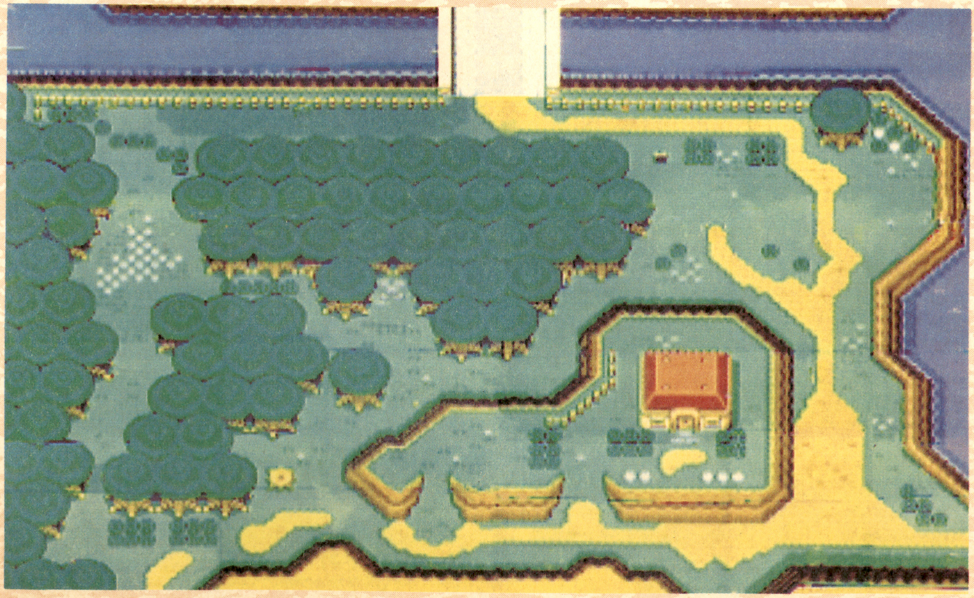
↑兵士が教えてくれる知識はひとつではない。何回も話しかければ、その分だけ知識を与えてくれるのだ。細めに話そうね



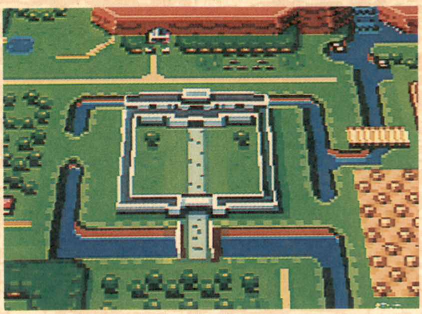

↑主人公の家の周りでは、何人かの兵士と出会うはず。彼らは、キミに様々なことを教えてくれるのだ。しっかりと学ぼう

↑このエリアのどこかには、妖精の泉が隠されているんだ。妖精は体当たりすると、体力を回復してくれるんだ。便利だよ



# ハイラル城

最初の冒険の地となるエリア。ここにゼルダ姫が捕えられている。地下水路は教会につながっている。
- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…ブーメラン



## 司祭アグニムの野望を打ち砕け！

城門の前には立て札があった。そこには「七賢者の血をひく者を見つけた者には、ほうびとして100ルピーとらせる　国王」と書かれていた。そう、謎の司祭アグニムが城の兵士たちを操って、七賢者の血をひく娘たちを次々といけにえに捧げているという噂は真実だったのだ。捕われの身となってしまったゼルダ姫も、そのひとり。何とかして助け出さないと、世界は滅びてしまう。

城の中に入ると、すぐにおじさんと再会することになる。そして剣と盾をもらうのだ。しかも、必殺技である「回転斬り」まで伝授してくれるのだからうれしい。冒険らしくなってきた。

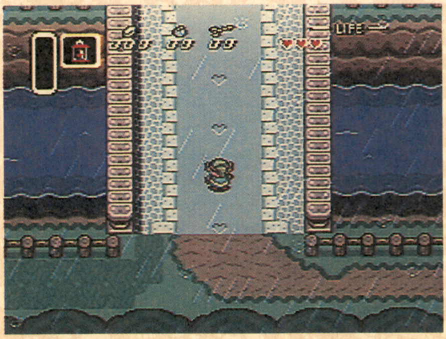
この城では「ブーメラン」を入手可能。例外はあるものの、命中させた敵を一定時間だけ身動きできなくできる。また、この状態で敵を倒せば、ルピーを出現させられるのだ。

カンテラを持っており、なおかつゼルダ姫を連れていれば、玉座から地下水路へと進めるようになる。ここは視界が狭いので無理をせぬように。

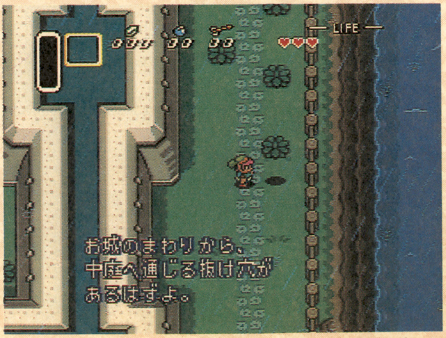
城内では兵士が次々と襲いかかってくる。主人公の剣はまだ弱いので、ところどころに置かれている壺を投げつけて闘うのがいいだろう。



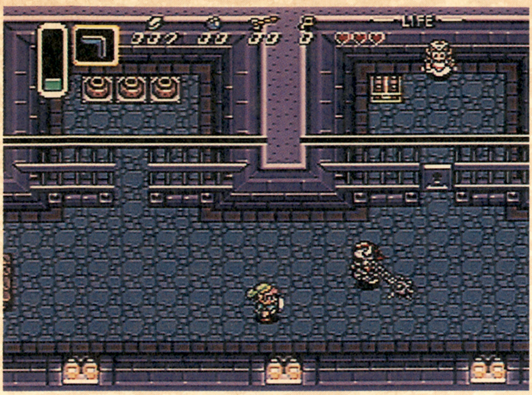

↑せっかくお城まで来たのに、城門は衛兵でしっかりと守られていた。これでは門からお城に入ることはできそうにないなあ




↑立派な橋があったぞ。この橋を渡れば、その先にハイラルのお城があるのだ。川ではなくて、お城を囲む堀なのである

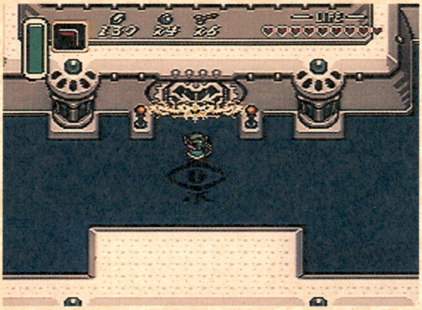



↑またもゼルダ姫の声が聞こえてきたぞ。なになに、秘密の入口だって？　そういえばお城の横に、あやしい場所があったね

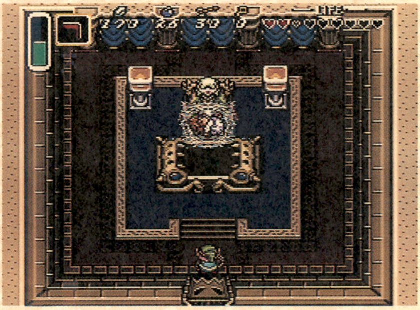


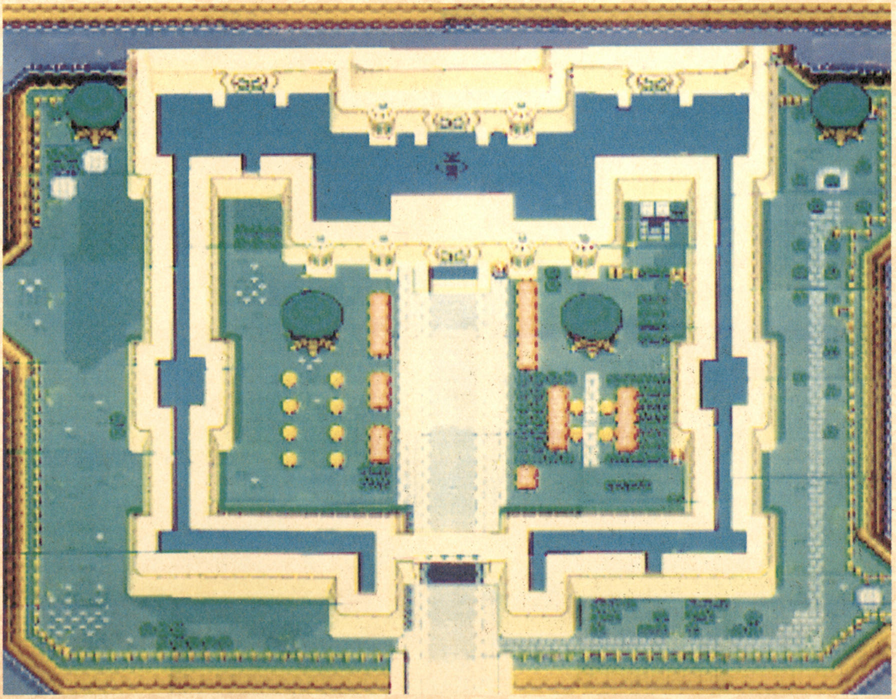

←ついにゼルダ姫の捕われている地下牢までやってきた。牢の鍵を敵から奪い、姫を助けださなくちゃ

→お城にある謎の扉。扉は不思議な力で守られている。マスターソードが必要なんだ




↓悪の司祭アグニムの手によって、ゼルダ姫がついに生贄に。とうとう封印が解かれてしまうのか？

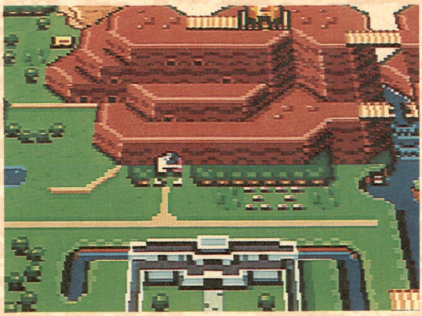


# 教会の周辺

ハイラル城の地下水路を進んでゆくと、教会へとたどり着く。その隣の墓地の探索も忘れずに。

- 入手可能なハートのかけら…2
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…マジックマント



## 見落としがちだが墓地も探索せよ

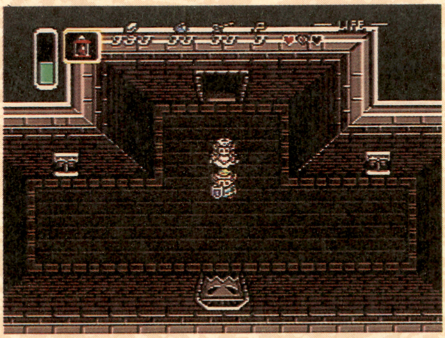
ハイラル城でゼルダ姫を救出し、玉座の裏に隠されている通路へ。ここは視界が制限されている上に、素早い敵が多く、思わぬダメージを受けることもある。が、ところどころには「灯ろう」が用意されており、カンテラで火を移せば部屋を明るくできるので、それさえわかっていれば問題はないはず。出口へと急ごう。

地下水路を抜けると、そこは教会。神父が主人公とゼルダ姫を待っていてくれる。ここに置かれている宝箱の中には「ハートの器」が入っており、取ると体力の上限をハート1個分だけ増やすことができる。忘れずに取っておきたい。

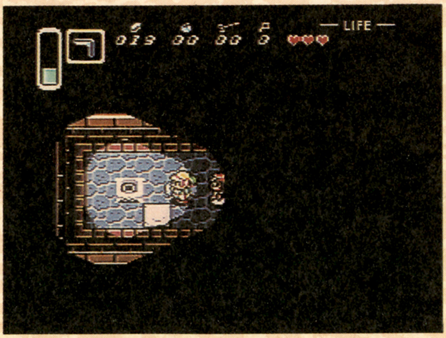
また、神父は話しかけると主人公の体力を回復してくれるのも覚えておこう。

教会の右の墓地にも、いろいろと物が隠されている。お墓は押すと開けられる。その中で意味があるのは、ふたつ。それぞれ、パワーグラブとパワフルグラブが必要なので、それを手に入れてからここに来るようにしたい。

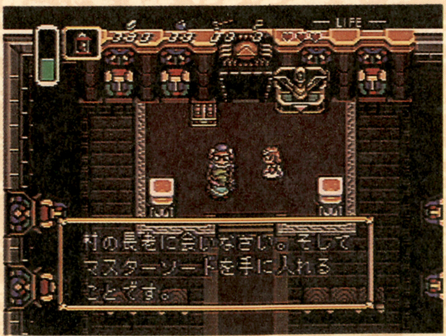
教会の左にある「5つ岩」に体当たりすることも忘れてはいけない。墓地の上（北）の洞窟は、闇の世界から「マジカルミラー」を使って来る。



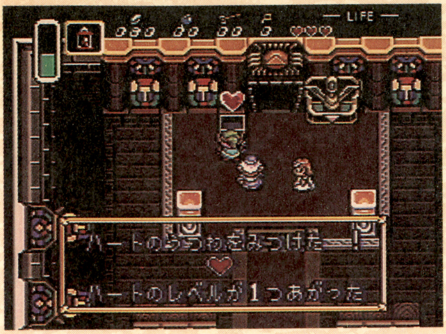

↑水路の先にある小部屋。ここは教会の裏手にあたる。2つのスイッチのうち、正しいものを引っぱれば教会への入口が開く



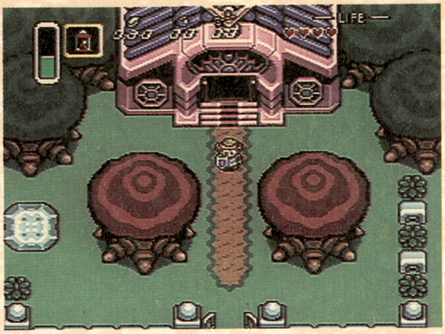

↑ハイラルのお城から続いている地下水路。水路は教会への道となっているのだ。灯ろうに火をつけないと暗くて視界が悪い




↑やっと教会に到着。ゼルダ姫を無事に救出することができた。神父さんは、ゼルダ姫の味方だから、安心してまかせられるね




↑教会の宝箱からはハートのうつわが出てきたぞ。このアイテムは、主人公のライフをハート１つ分増やしてくれるのだ




↑神父さんに教えてもらったカカリコ村へ、いざ出発。長老であるサハスラーラという人に会うことが目的だ。さあ、いこう

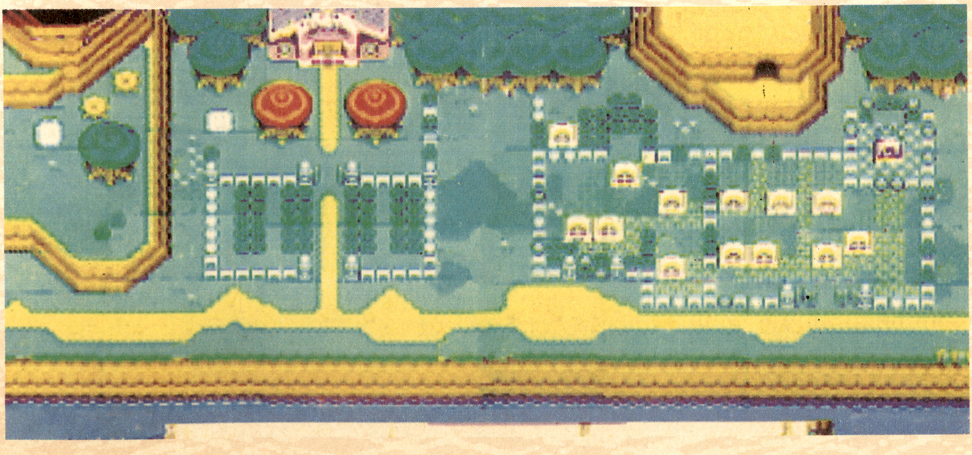
→教会があるのだから、当然、墓場もある。実はここにも秘密が隠されているんだ。探してみよう







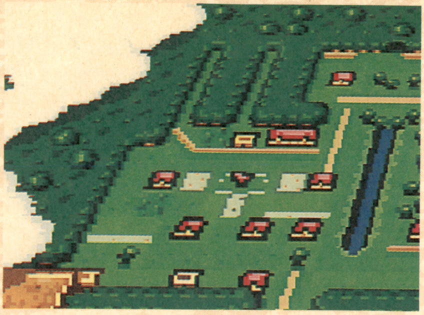
←墓場の裏にある洞穴。普通では絶対に入れないんだ。闇の世界から鏡をうまく使えば、中に入れるのだよ



# カカリコ村

教会をあとにした主人公が，次に来るべき場所である。これ以降で役立つ情報やアイテムを入手できる。

- 入手可能なハートのかけら…3
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…虫取りアミ、ビン、ムドラの書



## 虫取りアミとビンは重要な品物だ

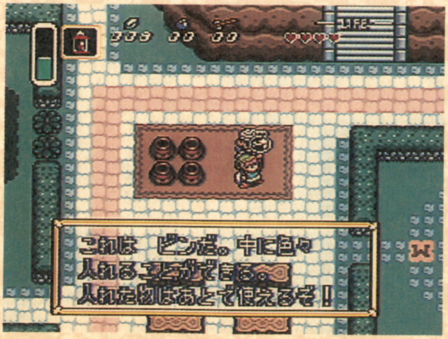
教会を出ると、主人公の行動範囲は、これまでとは較べものにならないほど広がる。ただし、次に何をするべきなのかがわからなくなるようなことはない。Xボタンを押してマップ画面を呼びだせば、目的地がわかるようになっているからだ。

さて、カカリコ村である。ここには「マスターソード」について知っている長老がいるらしい。が、彼はワケがあって、今は別の場所にいるそうだ。その場所は、村のある人物から教えてもらえるが、すぐにそこへ急ぐようなことをしてはいけない。カカリコ村とその周辺には、これからの冒険を円滑にするためのアイテムがいくつも用意されているのだから…。「ムドラの書」は「ペガサスのくつ」がなければダメだが、「虫取りアミ」と「ビン」はすぐに入手可能。ビンの中にはアミでつかまえた妖精やハチ、また雑貨屋や魔法屋で買った薬を入れておけるので活用したい。ビンやアミは入手しなくても何とかなるが、かなり苦しい冒険になるのは避けられない。

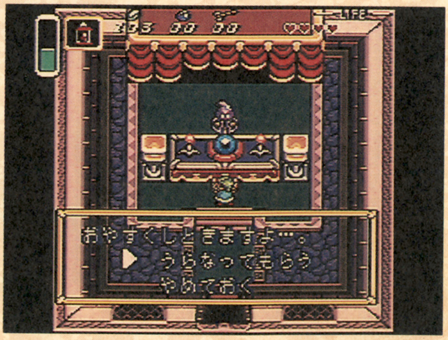
ここで入手できるハートのかけらは3つ。ただし、盗賊ブラインドの隠れ家のそれは爆弾が必要なので、先に井戸へと入っておくのがいいだろう。



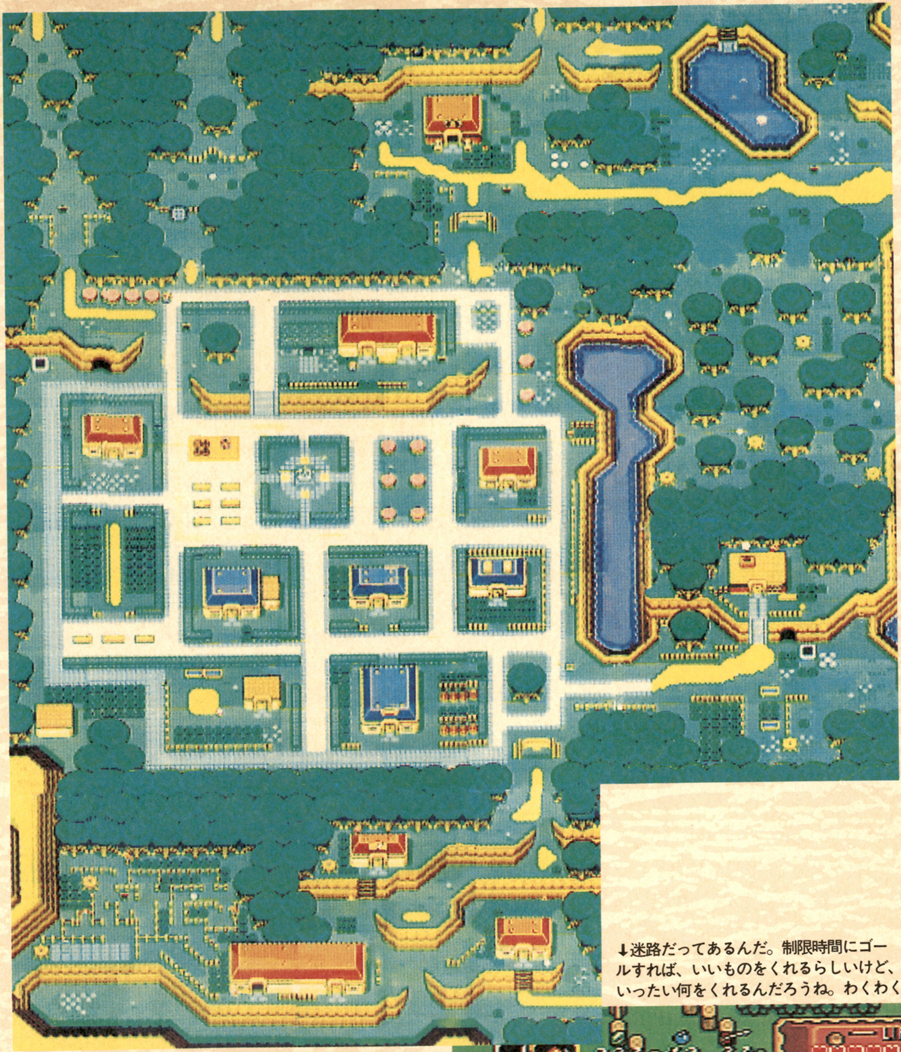

↑虫取りの好きな少年からは、虫取りアミを借りることができるよ。アミはゲーム全般をとおして、重宝するアイテムなんだ



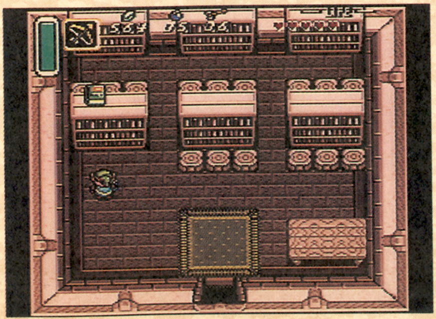

↑カカリコ村ではビンを2つ入手できる。ひとつ目はここ。広場にいるおじさんから買うことで、手に入る。もうひとつは…

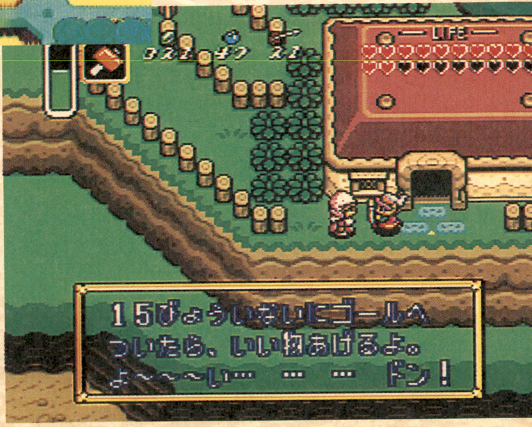



↑今後、どんなことをしたらいいのかが、わからなくなったら占い屋へ。きっと助言を与えてくれるはずだ。体力も回復する



↓迷路だってあるんだ。制限時間にゴールすれば、いいものをくれるらしいけど、いったい何をくれるんだろうね。わくわく






↑村の南のはずれには、こんな家も。棚の上にある本を取るには、どうすればいいのかな？　棚に体当りして揺らしてごらん

# まよいの森

ハイラルの北西に広がる森。何もないように見えるが、いろいろと隠されているので、じっくり探索せよ。

- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…キノコ



## キノコとハートのかけらを探せ！

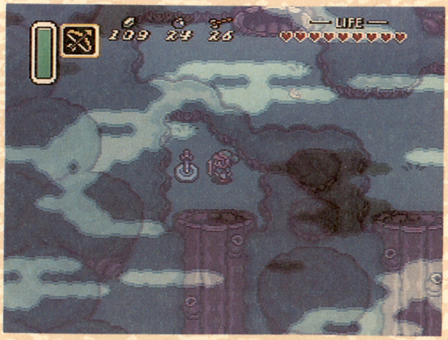
カカリコ村からあまり離れていないので、最初に村へと立ち寄ったときに合わせて探索するのがよいと思われる。マップはそれほど複雑ではない上に敵も強くないので特に問題はないはず。

はじめにハートのかけら。これは、地上にではなく、地下に隠されている。マップ中央の、やや右（東）よりに、草が９つ密生している場所があるだろう。ここの草を引き抜くと、地下への入口が見つかるという寸法だ。場所さえわかってしまえば、何の苦労もない。

次に入手すべきは「キノコ」。マップの、ほぼ中央だ。これは主人公が使うのではなく、東の神殿の北にある「魔法屋」へと持っていくアイテム。そこの魔女にキノコを渡すと、お礼として「魔法の粉」がもらえる。これも持っていなくてもいいアイテムだが、あとの展開を考えると、ないよりもあった方が断然有利となる。

森の北東には、ルピーを払って宝箱を開けるという「当てもの屋」がある。

森の中には、ニセもののマスターソードが置かれていて笑わせてくれる。場所は３ケ所。本物は「マスターソードの森」に置かれている。




↑まよいの森のどこかには、伝説の剣マスターソードがある。マスターソードを手に入れた！と思っても偽物だったりするぞ




↑なんだかよくわからないキノコ。まよいの森のここにしかないのだから貴重なものだろう。キノコをほしがっている人が…




↑森の中にある９つの草が密集している所には、地下への入口が隠されている。下へ降りるとそこには…ハートのかけらだ！

➡主人公を追いかけてくる盗賊。触れると、いくつかのアイテムとルピーを失うことに

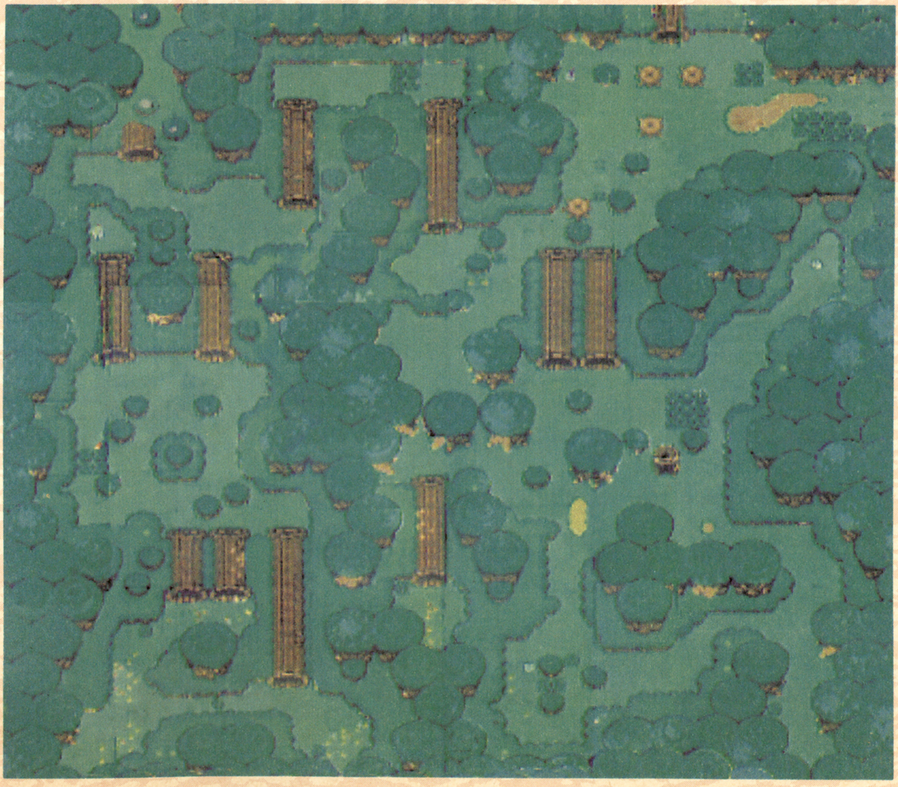




⬅マスターソードを入手すると、森は太陽の光に照らされて明るくなる。雰囲気が違うね

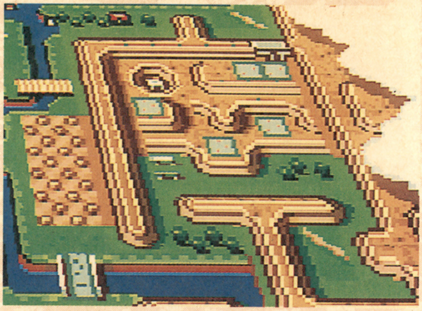
⬇お店だってあるんだ。当てもの屋では、お金を払うことによって宝箱を1つだけ開けられる。中からは様々なものが



# 東の神殿

司祭アグニムを倒せる唯一の剣「マスターソード」の情報を得るべく東の神殿へと向かう主人公だが…。
- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…弓、ペガサスのくつ、ビン



## 勇者の証である「紋章」を集めろ！

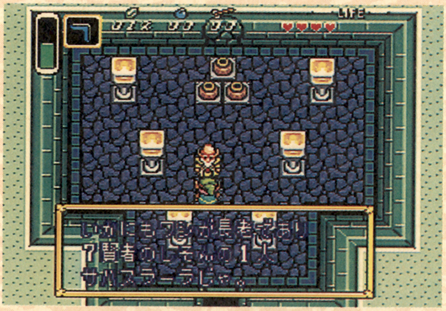
次なる探索の地は、ここ「東の神殿」。退魔の剣「マスターソード」についての情報を持っている長老サハスラーラを捜すためである。だが、実をいうと、この長老に会う前に東の神殿へと入り、ペンダントを入手することは可能なのだ。こうした場合、メッセージが少し変わったりするので、興味のある人は、ぜひ試してみてほしい。

カカリコ村で虫取りアミとビンを入手しているならば、すぐに神殿へと入らずに、右ページのマップの右下にある洞窟へと行くことをおススメしたい。ここは小妖精の泉。妖精に体当たりすれば体力が回復。またアミでつかまえてビンに入れておくと、体力が0になっても自動的に回復してくれるからうれしい。

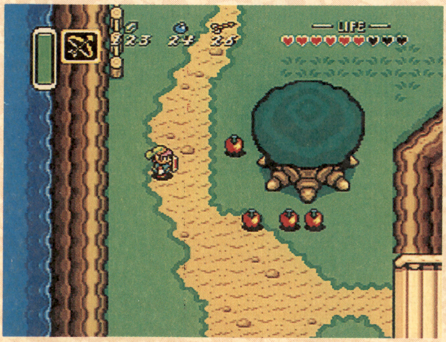
神殿の内部は、それほど複雑ではないので特に問題はないはず。右の方から探索すると、少し楽かもしれない。敵との闘い方も工夫が必要。スタルフォス（ガイコツ）は回転斬り、アイゴール（ひとつ目の像）は弓矢で対処したいところ。

神殿内部にも小妖精がいる。大きな宝箱のある広間に置かれている壺に飛びこんでみよう。

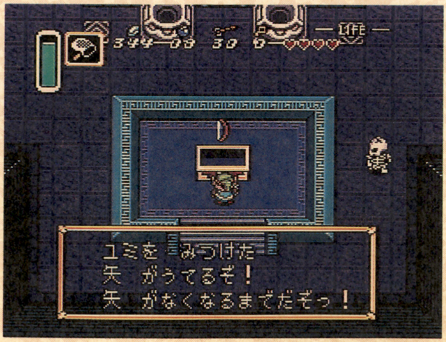
ハイリア湖から泳いで神殿の南西の橋の下へと行くと、そこで「ビン」が入手できる。



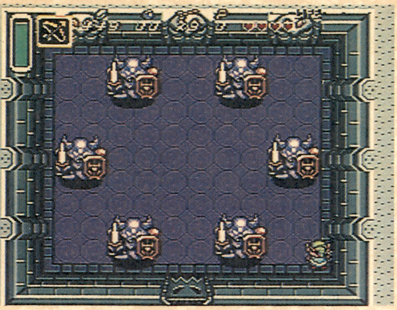
↑東の神殿の敷地内にある小屋には、長老サハスラーラがいる。3つの神殿とマスターソードのことをキミに教えてくれるはず



↑木に体当りをすると、いろいろなものが落ちてくるよ。リンゴは1個取ることでハートひとつ分の体力が回復するんだ




↑大きな宝箱には弓が入っていた。矢を持っていれば、遠距離攻撃ができる。ただし持っている矢の本数分だけ。威力は強い



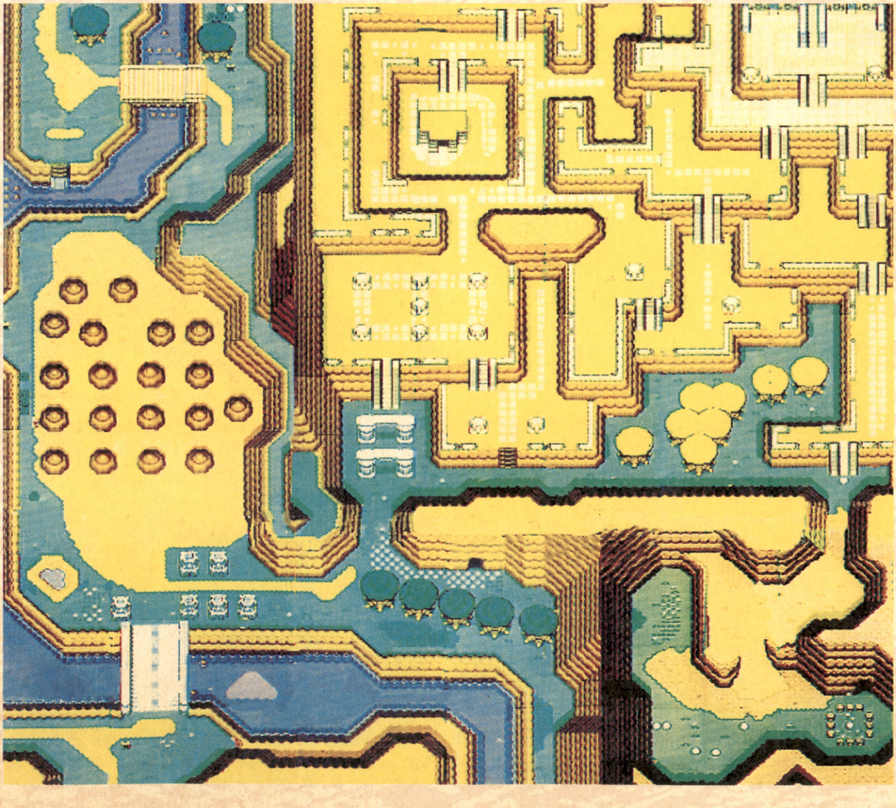
↑東の神殿のボス、デグアモス。最初は踊るように、一匹になると体当りで攻撃してくる




←東の神殿をクリアすると、ペガサスの靴をもらえる。これで走れるようになるのだ



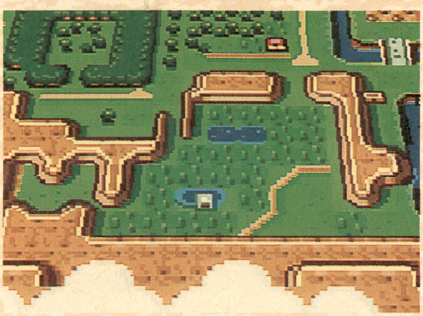

↑このエリアでもビンが手に入る。場所は写真を見ればわかるでしょ。ここにくるには、泳げるようになっていなくてはならないけどね。光の世界では、3つのビンが手に入る。残り1つはどこかな？



# 草原のほこら

闇の世界にある「水のほこら」をクリアするため以外に意味がないように思えるが、実は多くの秘密が…。

- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…なし

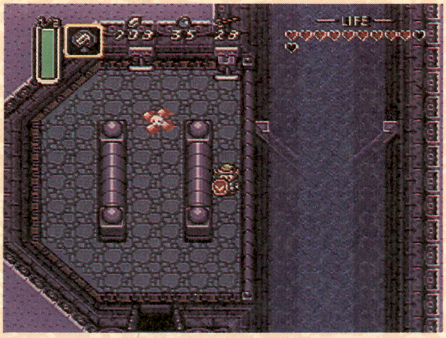


## アイテムを集めるのに最適な場所

草原のほこらの中には、スイッチがふたつと、宝箱がひとつあるだけ。他には何もない。スイッチの片方を引っ張り外に出ると、ほこらの周辺の水がなくなり、そこに沈んでいたハートのかけらが取れるようになる。水は闇の世界へと流れこんでおり、水のほこらの迷宮内を探索するときに重要な役割をしてくれる。

──と、草原のほこら自体の謎はこれぐらいだ。他に目を引くようなところはないので見落としてしまいそうだが、実はいろいろとおもしろいことが起きる場所なのである。

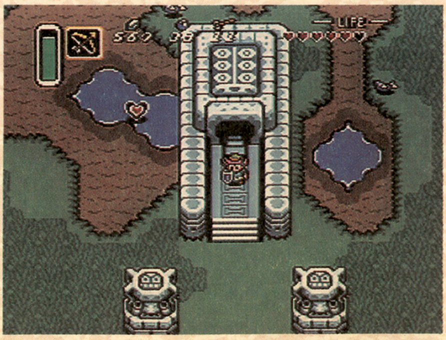
まず、ウサギのような敵キャラのトッポ。コイツはジャンプ地点の草を刈っておけば身動きがとれなくなる。そこで体当たりするとアイテムをもらえるのだ。ただし、何が手に入るかは決まっていない。次は魚。ほこら周辺の水をなくすと出現する。これを持ち上げて水の深い場所に戻してあげると…ぜひ試してみてほしい。北東の隠し洞窟は、爆弾を仕掛ければ開けられる。中にあるのは妖精の泉。体力を完全に回復してくれるのがうれしいね。北西のワープゾーンは「マジックハンマー」を入手すれば使える。闇の世界へ行けるよ。



↑ほこらの中には、これといったものは特にない。引っぱると作動するスイッチがあるだけ。これは水門を開くためのもの




↑草原のほこらの周辺にいるトッポ。あることをすると、トッポは役に立つものをくれるんだ。ピンチの時に役立つかもね



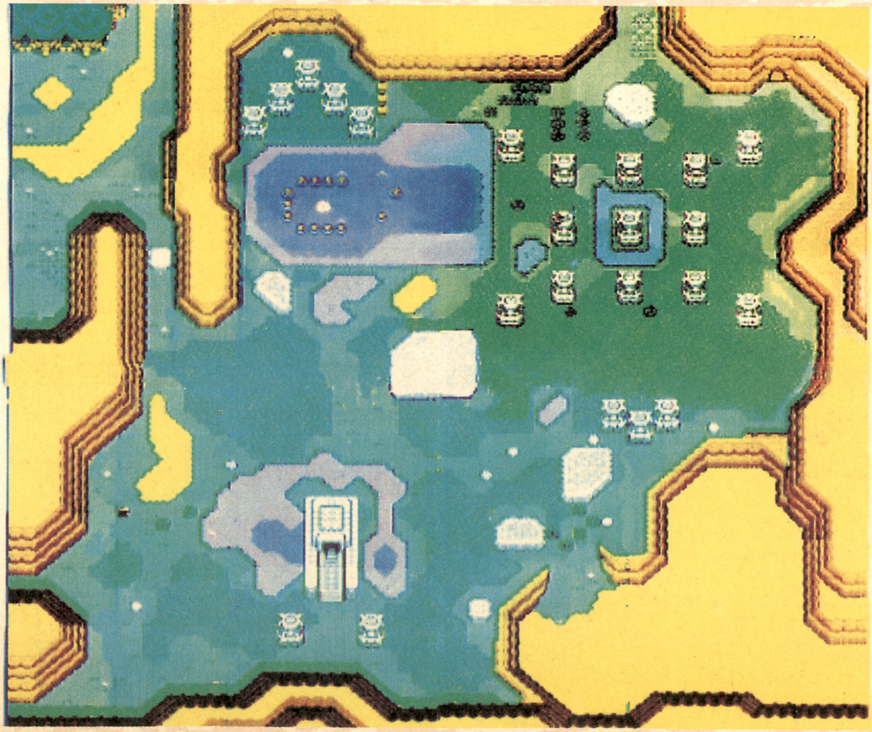

↑水門を開くと、ほこらの周りにあった水がなくなり地面が見えるように。やった、ハートのかけらがあったぞ！得したね




←水がひいた後には、魚がいた。水がないので、苦しそう。かわいそうだから、水のあるところに戻してやるのもいいね。いいことがあるかもよ

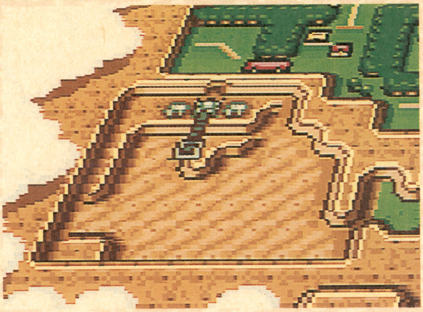



→目に見える場所にあるワープゾーン。しかし、ここへいくためにはマジックハンマーがなくてはならない。マジックハンマーが手に入るのは闇の世界へ行ってから。気になるなあ



# 砂漠の神殿

ふたつ目の紋章が隠されている神殿である。中に入るのには「ムドラの書」が必要となるので注意したい。
- 入手可能なハートのかけら…3
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…ボンバーメダル、パワーグラブ、ビン



## 行動範囲を広げるパワーグラブ

あやしの砂漠へと入る前の洞窟は妖精の泉だ。体力が減っていたら、ここで回復させたい。パワーグラブを入手したあとならば、その下(南)の大きな岩をどかしてみることも忘れずに。洞窟の右の「変なおじさん」は、実は盗賊。闇の世界のある場所で「宝箱」を手に入れてから再び来てみれば一発で謎が解ける。ビンが入手できるよ。

神殿の右の洞窟には七賢者のひとりが隠れているので話を聞いておこう。また、その洞窟内のどこかにハートのかけらがある。

神殿内へ。最初に足を踏み入れられるのは地下1階だけなので迷うことはないはず。砲台のレーザーに注意しながら探索しよう。「パワーグラブ」を入手したら左の出口から外へ。このとき、砂漠の左下にあるハートのかけらを取っておくこと。ボスは3匹のイモ虫・ラネモーラ。出現の前触れがあったら正面に立ち、斬りまくる。最後の一匹は正面ではなく、左右のどちらかに半キャラずらして出現を待てばいい。闘い方さえわかれば楽勝である。がんばってほしい。

あやしの砂漠の左下の緑地へはオカリナを吹いて来る。ここのワープゾーンに入ると…。



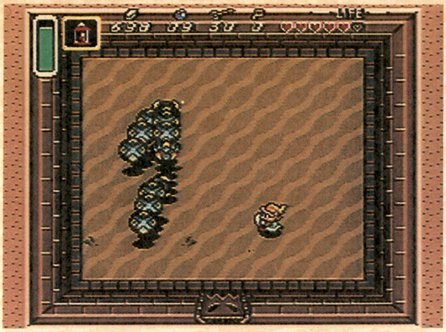
↑ここにもハートのかけらが。これを取るためには、1度神殿に入らなくてはならない。もっとも、クリアする必要はないよ




↑砂漠の入口には、変なおじさんが座っている。話しかけても何も反応してくれないし。彼と協力してアレを入手するんだ




↑砂漠の神殿の宝物はパワーグラブ。これさえあれば、多少は重いものを持ち上げることができるぞ。どんどん持ってみよう




↑砂漠の神殿の奥には、ラネモーラが待ちかまえている。砂に潜っている時は、こちらから攻撃することはできないのだ



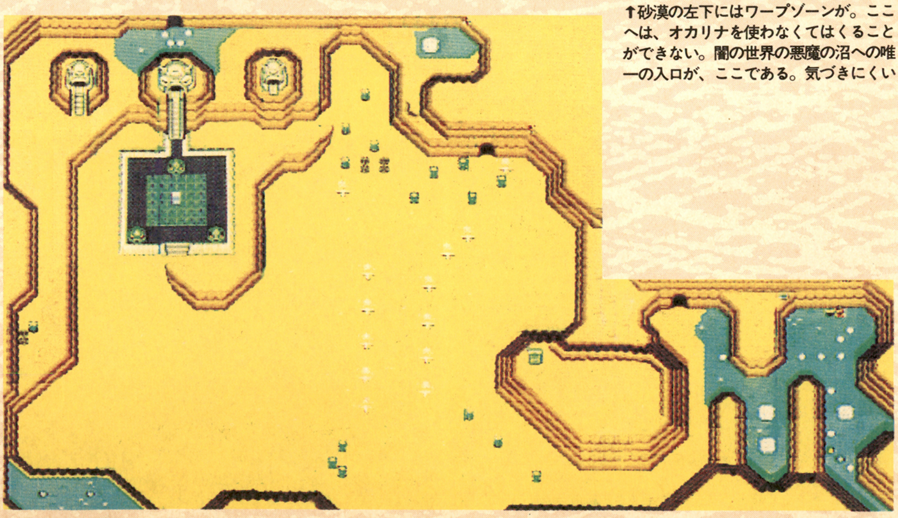

↑ここも闇の世界から来ることになる。石板にマスターソードをかかげれば、きっと新たなアイテムが手に入るはずだよ




↑闇の世界からでないと、この場所には来ることはできない。こういった場所には、ハートのかけらが隠されていることが多い。闇の世界で、いろいろ試そう



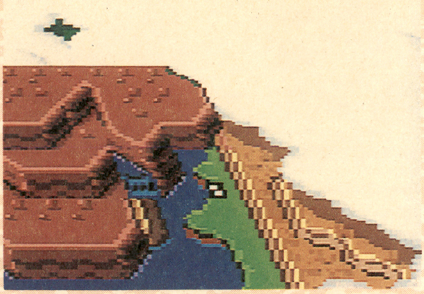

↑砂漠の左下にはワープゾーンが。ここへは、オカリナを使わなくてはくることができない。闇の世界の悪魔の沼への唯一の入口が、ここである。気づきにくい



# ゾーラの滝

ゾーラという半魚人が棲んでいる滝である。ここで「水かき」を必ず手に入れておく必要がある。

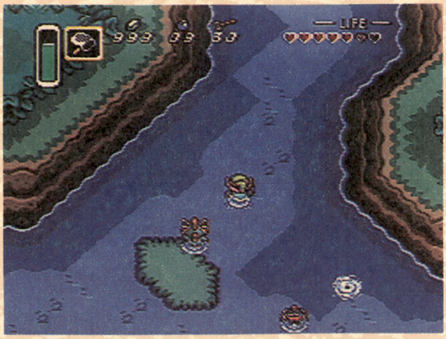
- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…水かき(ただし500ルピーが必要)



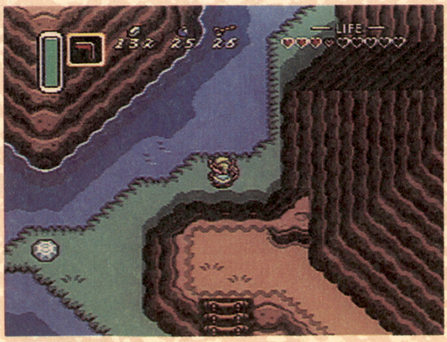
## 500ルピー貯めてゾーラの滝へ…

闇の世界の2つ目のダンジョン「水のほこら」をクリアするためには「水かき」というアイテムが必要となる。これを手に入れるには、このゾーラの滝へと来なければならない。

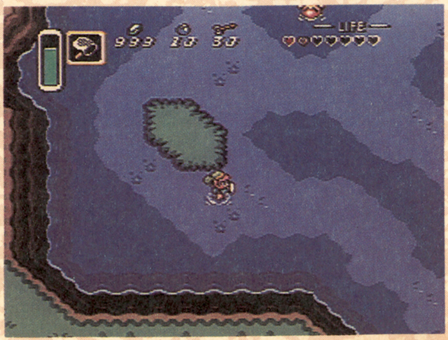
水かきを持っていないとは、つまり泳げないことにつながる。だから、水色の部分を歩きながら進んでゆくことになる。しかし、さすがゾーラの滝というだけあり、ゾーラが山ほど出現するので苦労させられる。闘うよりも逃げることに重点を置いて行動するようにしたい。知っておくと有利になるのは、泳げないときに深い（青い）ところに飛びこんでもダメージを受けないことだろう。しかも、元の場所に戻されてから少しの間は無敵状態となるので、危ないと思ったら無理をせずに水へ飛びこむようにすれば、かなり楽に進める。キングゾーラから「水かき」を買ったら、そのすぐ下にある滝から飛びおり、そのまま下(南)へ進んでゆこう。やがて左側に陸へと上がれるところが見つかるはず。ここにハートのかけらがあるので忘れずに取っておくこと。余談だが、水かきがなくても泳げる裏技を使っても、ここのハートのかけらは取れないのだ。知ってた？




↑浅瀬を進んでいけば、そこはゾーラの巣。道が2つに分かれたら上へと進んでいこう。浅瀬以外を泳ぐには水かきが必要




↑魔女の魔法屋から北へ登っていくと、写真の場所に出ることだろう。水色で表現されている浅瀬をさらに北へ進んでみよう



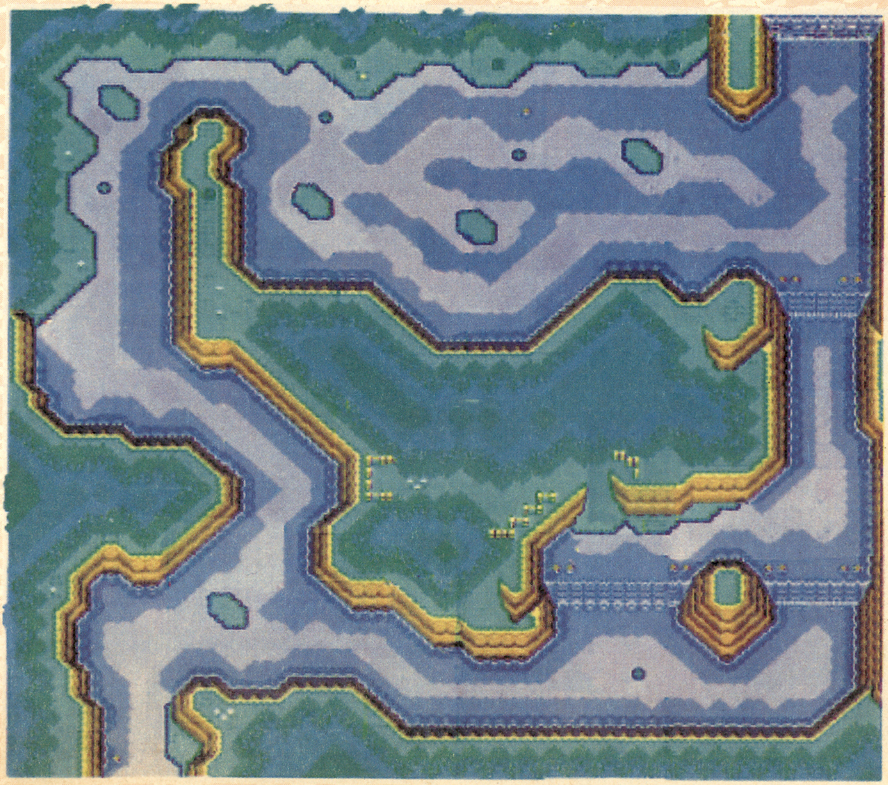

↑再び道が分かれる。3本の道のうち正解は一番下のもの。他の浅瀬では、ゾーラの巣の奥へは行けない。もうちょっとだよ




←ゾーラの巣の奥にいるゾーラからは、水かきを買うことができる。お値段は500ルピーと高い。これを手に入れれば、水の深い所も泳いで移動できるぞ



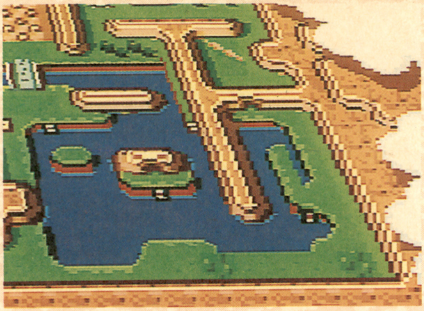

→水かきを入手したら、さっそく泳いでみよう。川を泳ぐことで、今まで行くことのできなかった場所へも、移動できるようになる。最初は取れなかったハートのかけらも、ほらね



# ハイリア湖

いかにも何かありそうなハイリア湖。もちろん、その周辺にも様々な隠しが用意されているのだ。

- 入手可能なハートのかけら…１
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…アイスロッド



湖の周辺には隠れ洞窟が全部で３つある。そのうちの２つは爆弾を使って開けるタイプのもの。また、洞窟の中に隠し部屋があるパターンも存在するので、探索の際に壁をよく見ておこう。ただし必ず取っておかなくてはならないのは「アイスロッド」だけなので安心していいよ。

## アイスロッドは手に入れておこう

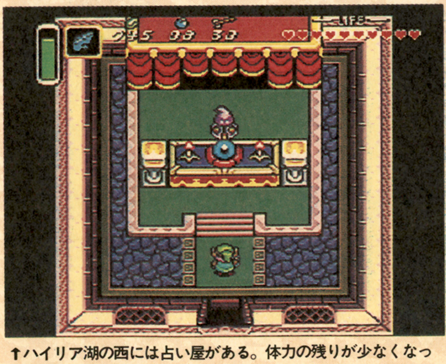
「水かき」を手に入れたらハイリア湖の探索となるわけだ。まずは北の川をさかのぼって橋の下へゆく。東の神殿の項でも触れたが、ここには３つ目のビンがある。ビンは持っていればいるほど展開を有利にできるので見逃さないこと。

次は、湖の中心にある島。ここの岩の下にはワープゾーンが隠されている。闇の世界の「氷のダンジョン」へと入るのに使用する。島の洞窟の中には「幸せの泉」なるものがある。ここは泉に投げこんだルピーの分だけ「幸せ」が増える。これが100になるたびに爆弾や矢の持てる数を５だけアップさせられるのだ。ルピーがある程度貯まったら、また来るようにしたい。

この島の左に、もうひとつ小さな島がある。ここにはハートのかけらがあるが、闇の世界からマジカルミラーでワープしてこないと取れない。




↑とぼけた感じのする魔物のバズブロブ。魔法屋で手に入れた魔法の粉を使うと、意外なものに。しかも、他の魔物と違い…




↑ハイリア湖の西には占い屋がある。体力の残りが少なくなった時は、ここで回復してもらうといい。ただし、お金が必要だ




↑ハイリア湖の周辺にある洞窟では、アイスロッドが手に入る。敵を凍らせてしまう便利な杖だ。火系の敵にも効力を発揮する





↑アイスロッドの洞窟の近くには、妖精の泉も。普通のものとは雰囲気の違うここでは、黄金のハチを出現させられるんだよ

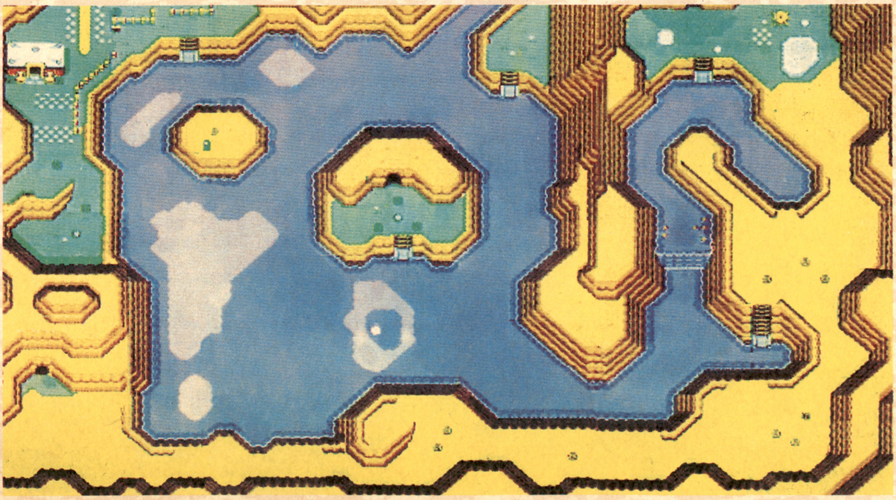
↑ハートのかけらのある島。残念ながら、湖からこの島に行く手段はない。そう、これまでにもあった方法で行くのである



↑湖の中心にある島。岩の下にはワープゾーンがある。行先は闇の世界にある氷の神殿だ。このワープゾーンを使用しないと、氷の神殿へは入ることはできない

↓幸せの泉。ルピーを泉に投げ込んでみよう。女神が、キミに幸せをわけあたえてくれるかもしれないよ。たくさん投げよう

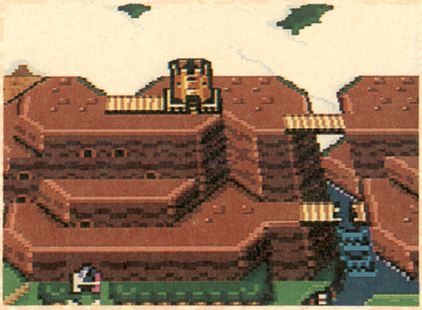


# ヘブラ山

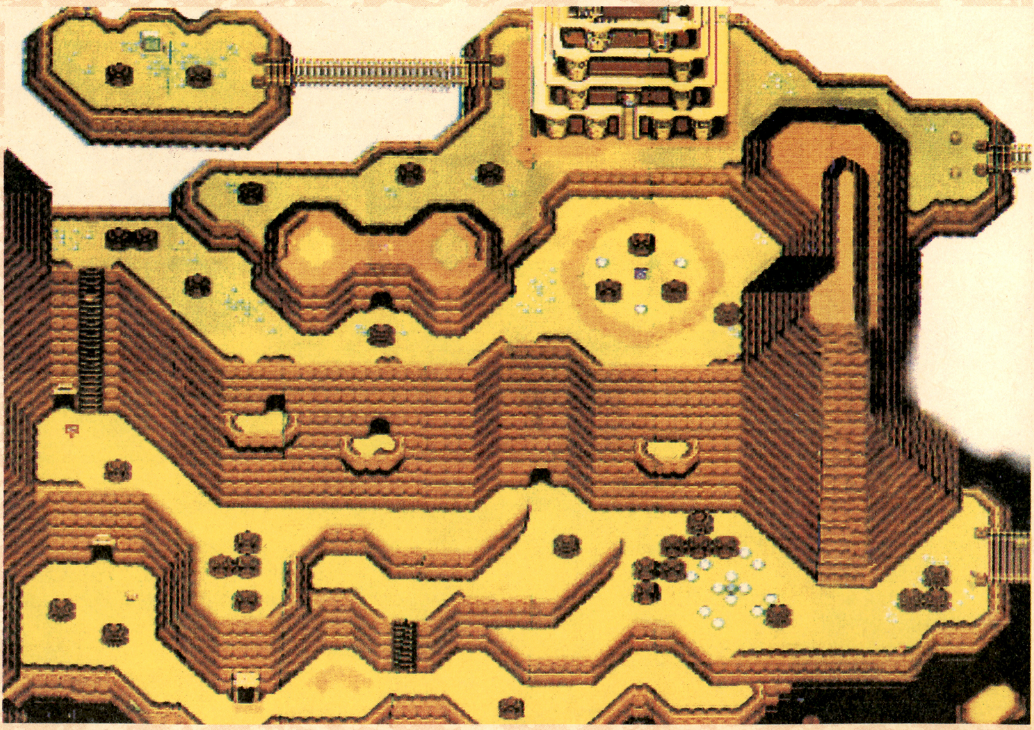
見た目ほど広く感じないが，地上に較べるとマップのつながりが複雑なので最初は少々戸惑うかも。

- 入手可能なハートのかけら…4
- 体力を回復できる場所…あり
- 入手可能アイテム…マジカルミラー、ムーンパール、エーテルメダル



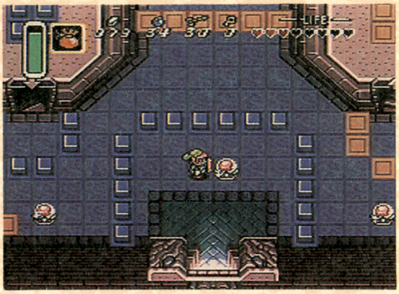
## ハートのかけらは4つもあるぞ！

3つ目の勇者の紋章を求めてヘラの塔へと来た時点では行動範囲はそれほど広くない。いくつかの洞窟とヘラの塔、そしてその左にある石碑だけである。洞窟内のマップも複雑だが、何とかなるはず。メガネ岩のある辺りからは、手前から下へと飛び降りられるようになっている。崖の途中にある足場は、マップを見てもらえればわかるように3つ。右は意味なし、まん中はハートのかけら、左は小妖精の泉だ。メガネ岩の上のハートのかけらを取る、あるいはヘラの塔へと向かおうと思ったらワープゾーンを使い、一度闇の世界へ、そしてマジカルミラーで戻ってくるしかない。



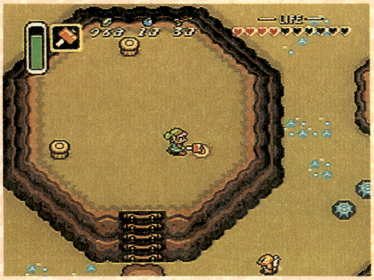



➡つり橋を渡った先にある石板。マスターソードがあればエーテルのメダルが取れる



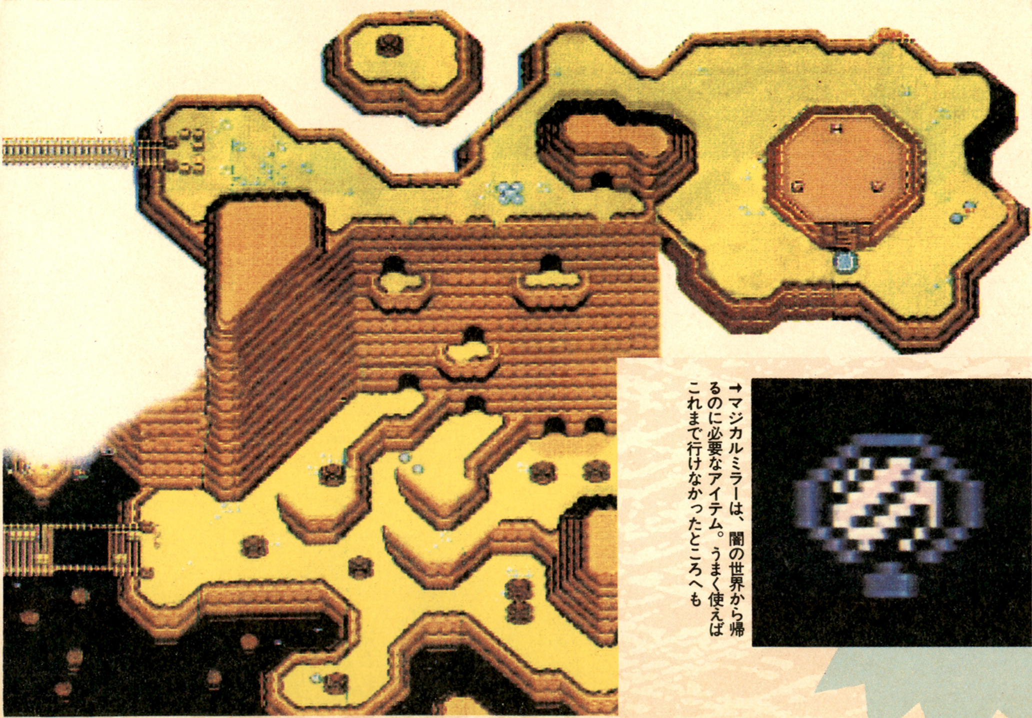

➡ヘラの塔の内部は、スイッチで開閉するブロックで複雑に構成されているのだ




⬆岩の上にある3本のクイ。ハンマーで、ある順番に叩くと、中央にワープゾーンが出現する。わかるかな

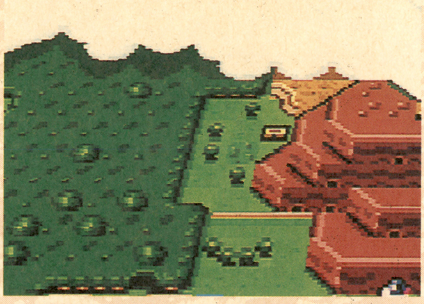
⬅ヘブラ山には、いくつものハートのかけらが隠されている。ひとつ見つけたぐらいでは安心できないぞ



➡マジカルミラーは、闇の世界から帰るのに必要なアイテム。うまく使えばこれまで行けなかったところへも

# 森のはずれ

まよいの森とヘブラ山の間にある小さな地域である。キコリのA作とB作が気になることを言うが…。
- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…なし

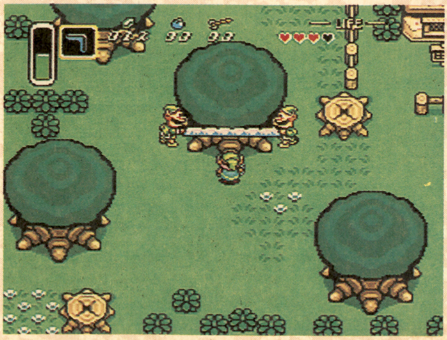


## ハートのかけらを取りたいけど…

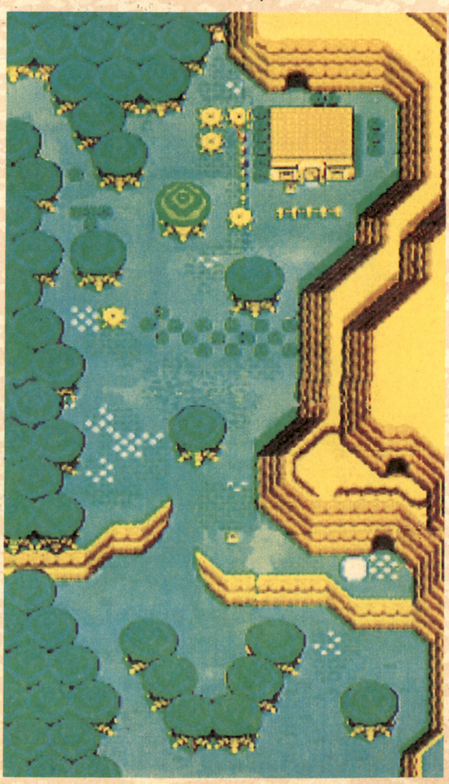
まよいの森とヘブラ山への入口にはさまれた狭い土地が、この「森のはずれ」である。ここには山への入口の他にキコリのA作とB作の家が建っている。家の中には特に目を引くようなものはない。が、その裏にある洞窟は必ずチェックしておきたい。そう、ハートのかけらがあるからだ。

ただし，これを取るにはゲームがある程度進行していなくてはダメ。では、それはいつなのか？

ゲームの進行と敵キャラクターについての関係をチェックしていると、あることに気づく。ある時を境に、光の世界にいるモンスターたちが、ガラリと変わる――これだ。たとえば、主人公の家の前。ここでは最初に出現する兵士が緑と青のヤツだけだったが、気づくと青だけになっていたりする。この条件とは何か？　ズバリ書くと、闇の世界へ行ったかどうか、なのである。マスターソードを取り、司祭アグニムを倒すと、主人公は強制的に闇の世界へと飛ばされてしまう。が、マジカルミラーを持っているので、簡単に戻ってくることができる。すると――敵キャラが変化しているってわけだ。このとき、A作とB作が切っていた木を見にゆくと…あれれ、色が変だぞ!?

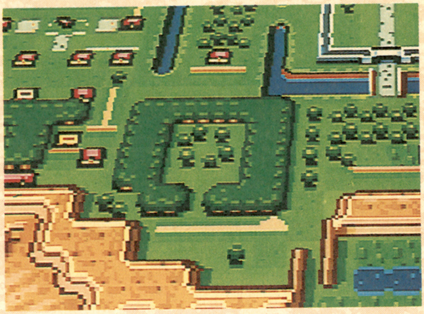


↑木コリのA作B作。２人が切っている木は、闇の世界へ行ったあとに、隠された秘密を解くことができるようになるんだ



# 動物の広場

その広場ではひとりの少年が動物にオカリナを吹いてあげていた。だが、近寄ると彼は消えてしまう…。
- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…オカリナ



## シャベルを持って動物の広場へ！

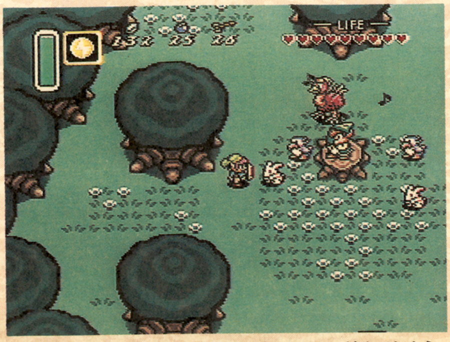
「動物の広場」との名前通り、その、木に囲まれた空き地は動物たちが群れていた。そして、ひとりの少年が吹いているオカリナに、じっと耳を傾けている。しかし、近寄ってみると動物たちは散ってしまい、さらにオカリナの少年までもが消えてしまう。何か深い意味がありそうなのだけど、今ひとつよくわからない。アイテムが必要なのだろうか。はい、正解。必要なのはシャベルなのだ。

闇の世界の最初のダンジョン「闇の神殿」では「マジックハンマー」というトンカチが手に入る。これがあれば、今まで行けなかったところへも行けるようになる。いきなり光の世界へと戻って探索するのもいいけれど、ここはひとつ闇の世界を歩きまわってみようじゃないか。

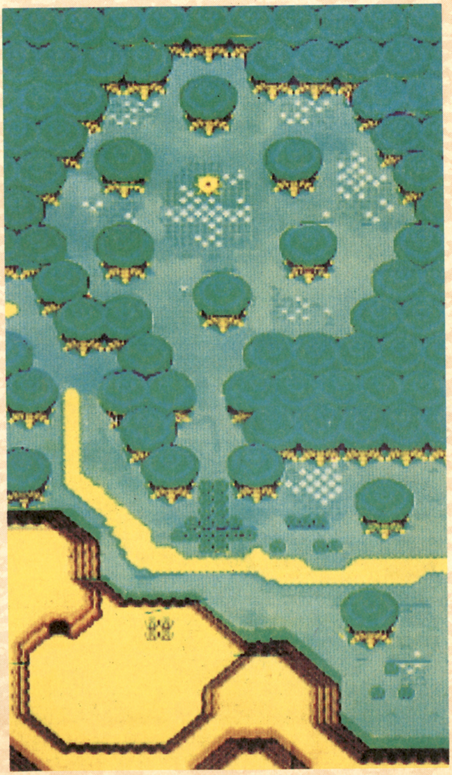
で、闇の世界版「動物の広場」へと行ってみる。くわしくは書かないが、ここである人物から「シャベル」というアイテムを借りられるのだ。

シャベルが手に入ったら、早速マジカルミラーで光の世界の「動物の広場」へワープ。そして、「動物の広場」のある場所を掘ると…。

マップ下方の岩場にある洞窟。ここにハートのかけらがある。闇の世界からワープして来よう。



↑広場に入ると、切り株に少年が。彼はどこかへ消えてしまう。このオカリナ少年の秘密も闇の世界で解き明されることとなる



# 魔法屋の周辺

魔女とその弟子が経営している魔法屋。ビンを持っていれば、ここで3種類の薬を購入することができる。

- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…魔法の粉



## キノコを取って魔法屋へ行こう！

東の神殿からゾーラの滝へと行く途中のエリアが、ここで言う「魔法屋の周辺」である。パッと見ると目立つのは魔法屋ぐらいだが、他にも知っていた方がいい場所や情報はある。

とりあえずは魔法屋から。ここは、その名の通り「お店」。売っているのは薬で、数は3種類。

- 赤い薬…体力を全快してくれる——120ルピー
- 緑の薬…ＭＰを全快してくれる——60ルピー
- 青い薬…体力とＭＰを全快する——160ルピー

ただし、中に何も入っていないビンを持っていないと買えない。さらに、妖精とは違って自動的に体力を回復してくれたりもしない。使いこなすには少し慣れが必要だけど、必ず役に立つはず。

魔女に森で見つけたキノコを渡すと、お礼として「魔法の粉」をくれる。もらっておこう。

ゾーラの滝のエリアに入る直前、左に滝があることに気づくだろう。これは「願いの滝」といって、滝の裏に泉が隠されている。ここにアイテムを投げこんでみると…ま、いろいろと試してみてね。ちなみに反応するアイテムは2つだよ。

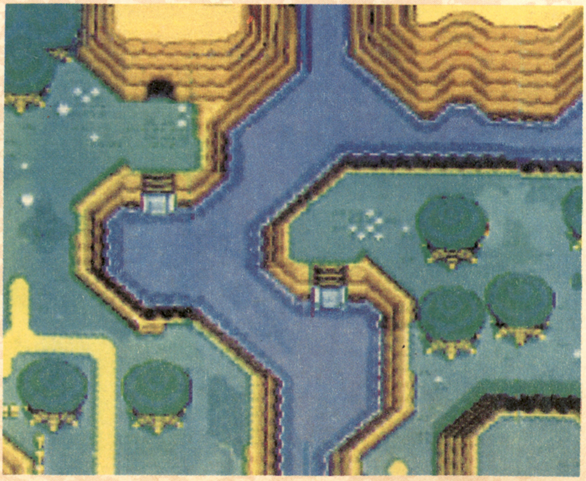
魔法屋の対岸には妖精の泉もあったりする。




←魔法の粉を入手するには、一度別のエリアに行ってから再び魔法屋に戻ってこよう

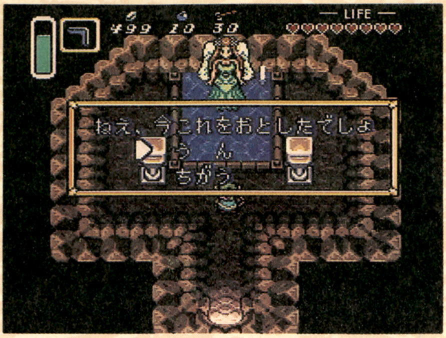



↑魔法屋の前で、薬を作っている魔女。彼女は、キノコをほしがっているんだ。キノコを渡すと、魔法の粉をくれるんだよ





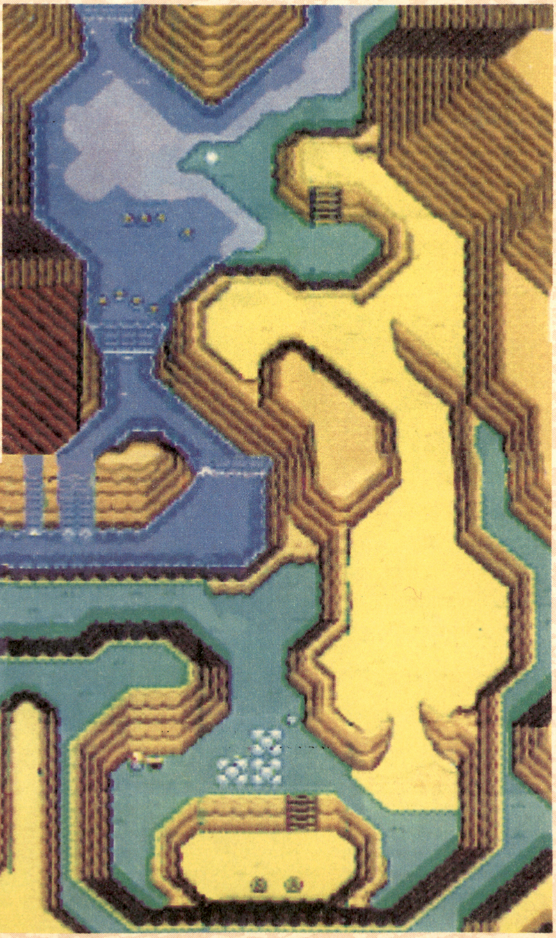
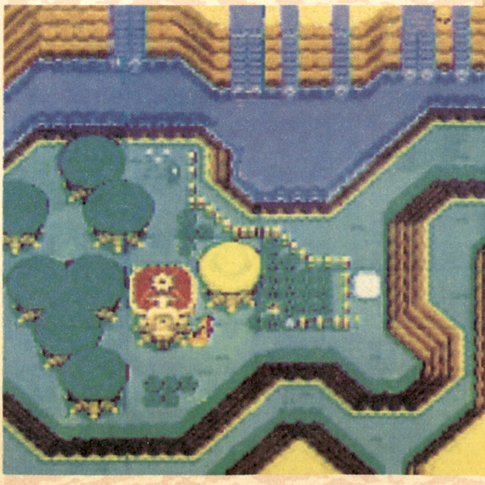

↑このエリアにある妖精の泉は、いかにも、という場所にある。こちら側へ来ることはあまりないので、利用する機会も少ない




↑滝の中には泉がある。ここでは特定のアイテムを投げこむことで、それをパワーアップできる。ブーメランと盾の2つだよ




↑ここが願いの滝。似た場所がいくつかあるので、戸惑うこともあるだろう。しかし、中へ入ることができるのは、願いの滝だけだからね

# マスターソードの森

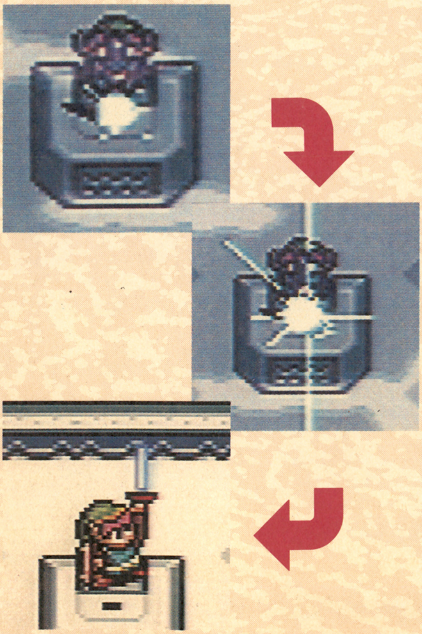
まよいの森の奥にあるのが，この「マスターソードの森」だ。しかし剣を手に入れるには条件がある。
- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所… なし
- ここで入手できるアイテム…マスターソード

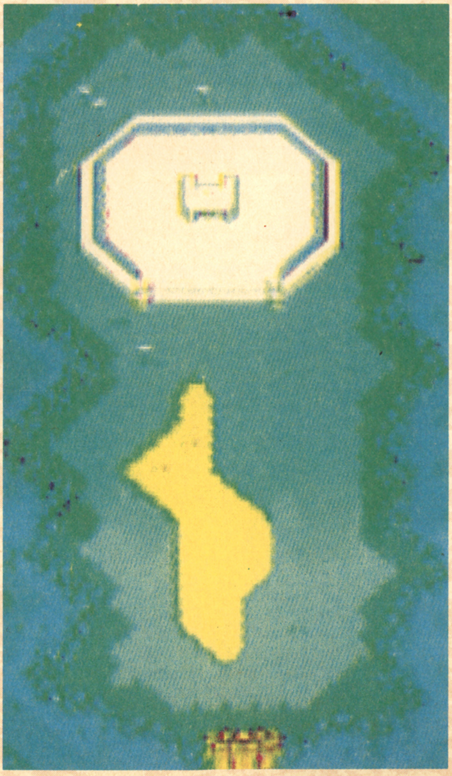


## 紋章を3つ手に入れてから行こう

闇の司祭アグニムを倒すための剣「マスターソード」が眠る森が、ここである。森の広さは２画面と少ししかないほど狭い。が、「動物の広場」と同じように動物が群れており、平穏と神秘さを同時に感じさせてくれる場所だ。

ここへと来るのは非常に簡単である。が、マスターソードを大地から引き抜くのは誰にでもできることではない。長老サハスラーラが言っていたように、それを成し遂げられるのは勇者だけ。つまり、勇者の証である紋章を３つ集めなければダメだってこと。東の神殿、砂漠の神殿、ヘラの塔の３ケ所のダンジョンをクリアしてから来ればいいのだ。ちなみに、剣の台座に刻まれている古代文字は「ムドラの書」で解読できるよ。

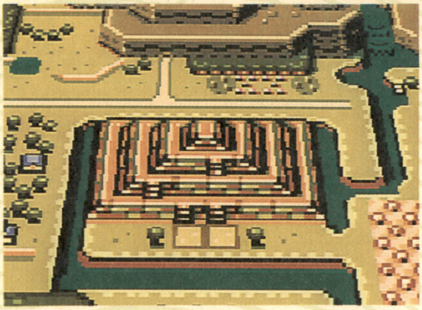




# ピラミッド

**司祭アグニムを倒したものの、その魔力によって闇の世界へと引きずりこまれてしまう。ここからが本番。**

- **入手可能なハートのかけら…1**
- **体力を回復できる場所…なし**
- **ここで入手できるアイテム…なし**



## 本当の冒険はここからはじまる！

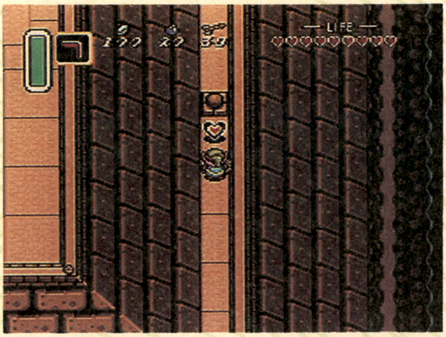
司祭アグニムを倒しても、世界に平和は戻ってこなかった。そう、まだまだやらなければならないことがあるのだ。とりあえずの目的は、捕われている七賢者の娘たちの救出だということをサハスラーラが教えてくれる。つまり7つのダンジョンをクリアしなければいけないわけ。この闇の世界は、光の世界とは違って、敵は強いし、謎だって難しい。攻略のコツは、どんなことでも見逃さないようにすることと、バカらしいと思う行動でも試してみるということだろう。

さて、ピラミッド。右下のマップを見ればわかるように、ピラミッドに怪しい部分がある。が、これはかなり最後の方にならないと意味がないので、娘たちの救出が先。とりあえず、そちらの方から手をつけてゆくようにしよう。

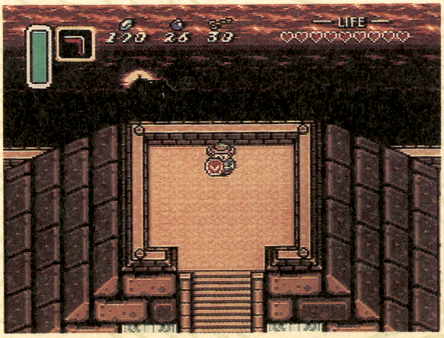
注意深い人ならば、ピラミッドの右にハートのかけらがあるのに気づいたはず。これを取るのには何の問題もないので、忘れないうちに拾っておくことをおススメする。

ピラミッドの手前には木が2本。左の方は体当たりすると妖精が出現するので覚えておこう。

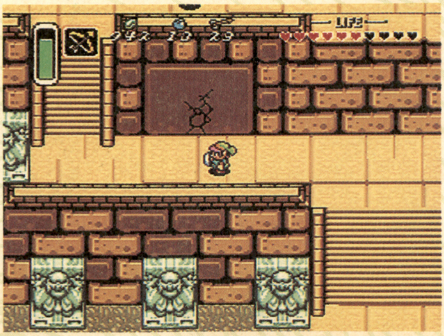
引っぱるとルピーが出る石板(像)もあるぞ！



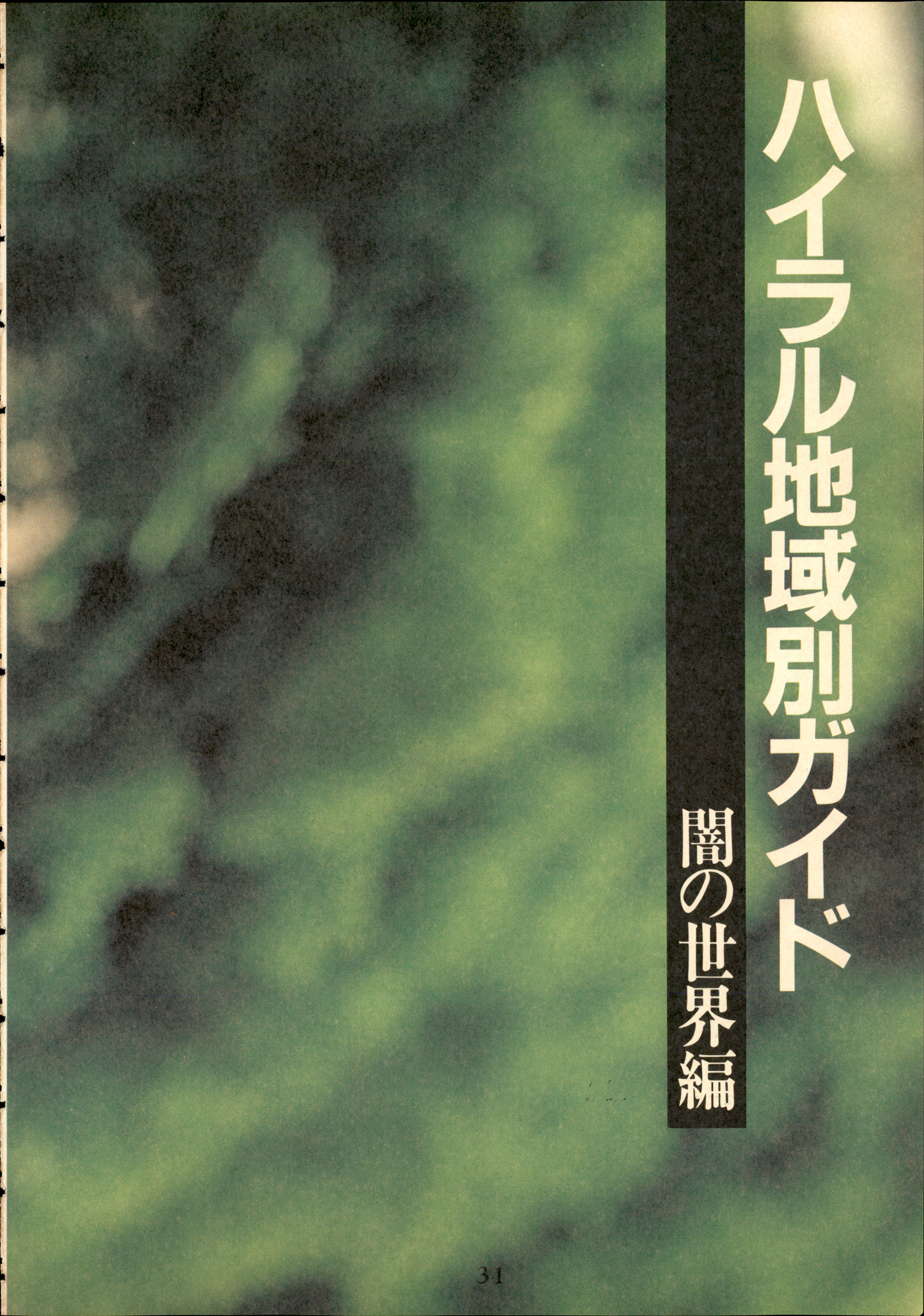

↑ピラミッドのへりにはハートのかけらがあるよ。苦労せずに手に入るのは、ここまで来た人へのプレゼントだからだろうね




↑闇の世界のスタート地点は、ピラミッドの頂上だ。ピラミッドはゲームの終盤に関わりを持ってくる。重要な秘密もある

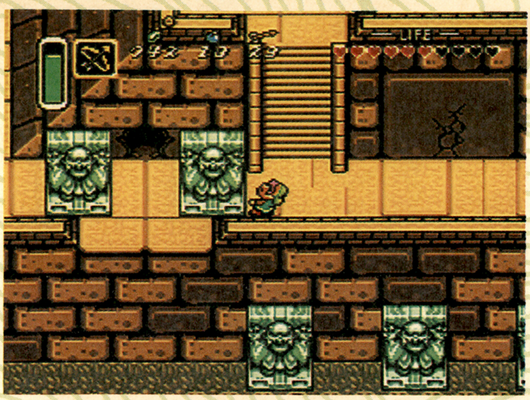



↑意味ありげにヒビの入った壁は、体当りや爆弾では崩すことはできない。そう、特殊なアイテムが必要となってくるのだ



# ハイラル地域別ガイド

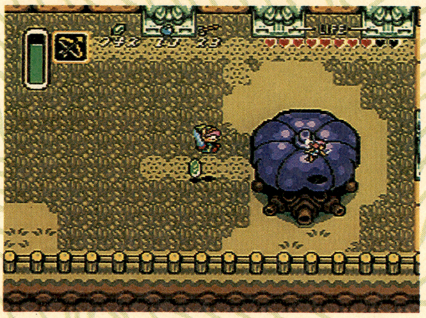
## 闇の世界編




←すでに穴が開いている部分も。だが、ここへはどうやっても入ることはできない。内部からの出口？

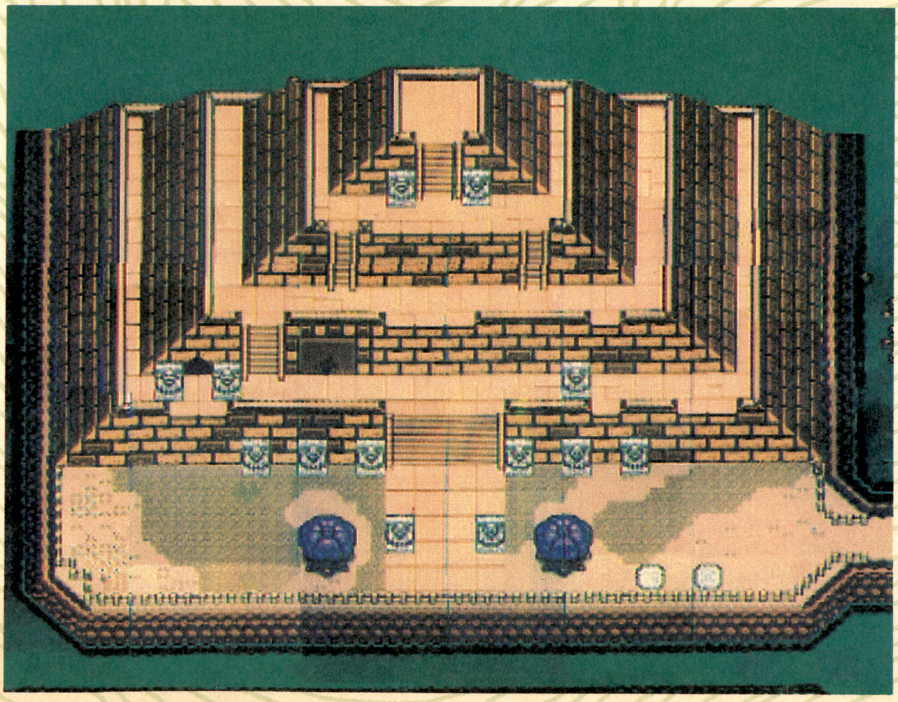
↓ピラミッドのエリアからは、右へ移動することしかできない。地形が微妙に変化しているのである

→ピラミッドの下にある木からは妖精が出現。妖精がほしい人は、ここにぶつかるといいよ





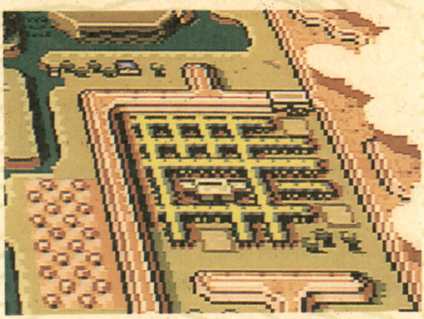




# 闇の神殿

闇の世界の最初のダンジョンである。神殿へ入るまでにも頭を悩ませてくれる場所が用意されている。

- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…マジックハンマー



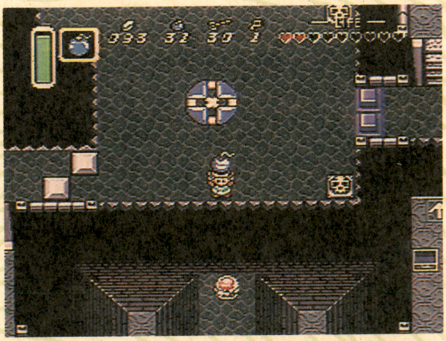
## ここから難しい謎が増えていくぞ

ピラミッドから闇の神殿へは、すぐに行けるはず。ルートは光の世界でいうところのハイラル城から東の神殿とまったく同じ。ただし、闇の神殿の敷地に入ったからといって安心してはダメ。その入口まで行くのが大変なのだからね。

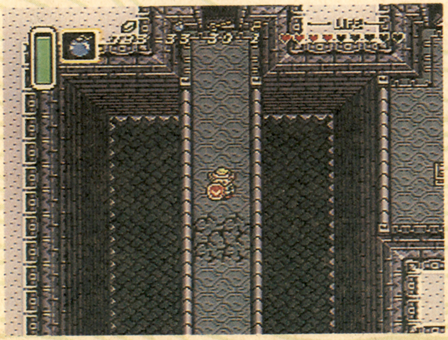
やっかいなのはヤブ(?)の中を通るとき。主人公の位置どころか、道さえも見えない。まさに手さぐりの状態で進まなければいけないのだ。

それを突破すると、今度はお猿のサルキッキが登場。お供してやるからルピーをくれ、というわけなのだ。ちょっと生意気なヤツだけど、ひとりで冒険するよりはマシかな。どこかで役に立つかもしれないので連れていってあげよう。ただし、途中で主人公が敵からダメージをくらうと怖がって逃げてしまうので注意。もし逃げられてしまったら、サルキッキと出会った場所まで戻るしかない。そうすれば、もう一度仲間になってくれる。

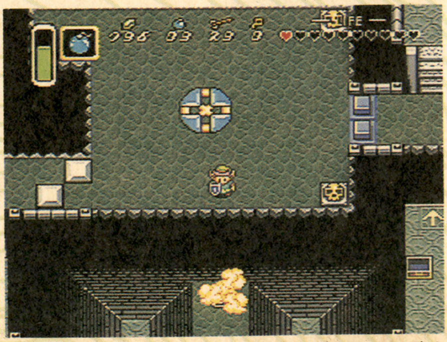
神殿の内部も謎に満ちている。闇の世界のダンジョンは最低でもひとつ、とっても難しい謎が用意されているのだ。ここでは爆弾の使い方。一度置いた爆弾をAボタンで拾い、投げられることを知ってた？　これを使わないとクリアは無理。



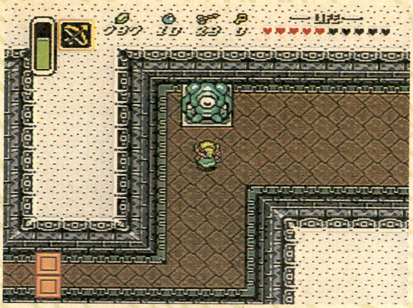
↑クリスタルスイッチを切りかえたいけれど、どうしても剣などで触れることができない。こんな時は、爆弾を手に持って…



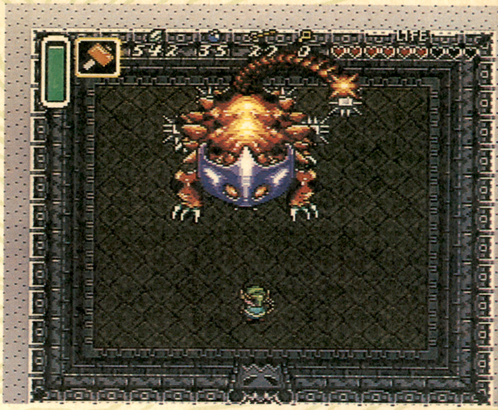
↑ひびの入った、今にも崩れてしまいそうな床。上を通るのも、なんとなく怖いね。もしかしたら床を崩す方法があるのかな？



↑スイッチにむかって、えいっと投げちゃおう。タイミングが合えば、爆弾の爆風でクリスタルスイッチを切り替えられるぞ



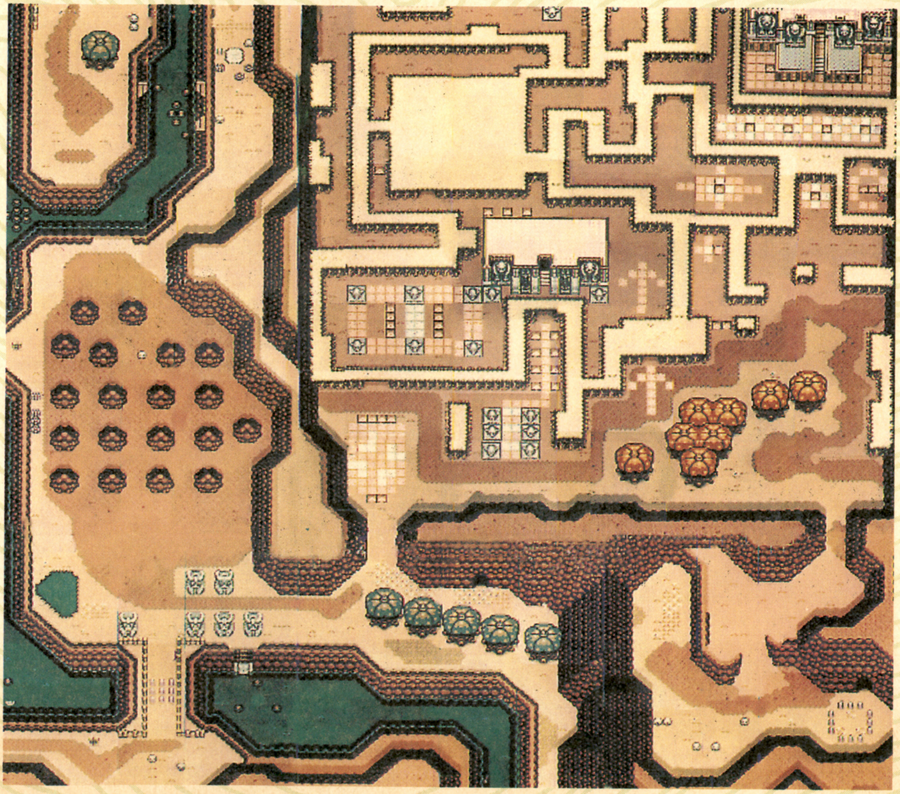
↑行き止まりになっても、あきらめちゃダメ。一つ目の像に矢を撃つと…ほら、道が、ねっ



↑ジークロックが闇の神殿のボス。普通に戦ったのでは、鉄仮面がじゃまをしてダメージを与えることはできない。なんとかして、先に鉄仮面を壊してしまおう。尻尾による攻撃と火の玉で襲ってくる



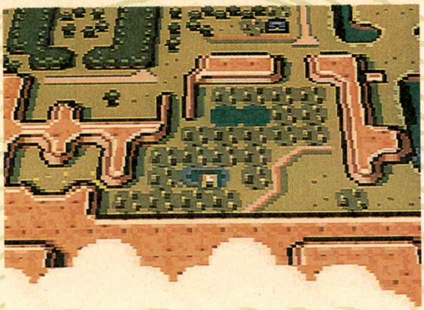

←闇の神殿の宝物はマジックハンマーだ。いろんな物を叩いてみよう。変化があるかもよ



# 水のほこら

闇の世界のレベル2ダンジョンである。マップ画面の重要性を認識させられる場面も存在する。

- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…フックショット

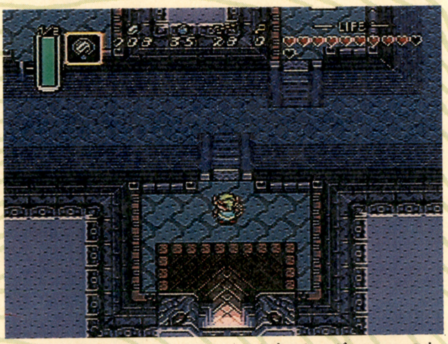


## 段差を利用した仕掛けが多いぞ!

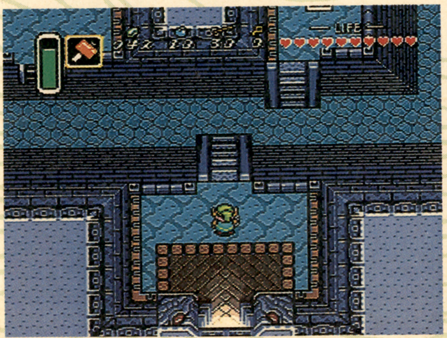
最初の冒険の地であったハイラル城から幾度となく登場した「地形の段差」。同じマップ内でも足場の高さが違うために進めなかったり、あるいは一方通行だったりして悩ませてくれたよね。ディスク版「ゼルダの伝説」にはなかったトリックなので戸惑った人もいるかもしれない。この「段差」のあらゆるバリエーションが見られるのが「水のほこら」である。マップはそれほど広くはないけれど、それぞれの部屋がどのようにつながっているのかを頭に入れておかないと、いつまでたっても先へ進めない、なんてことになってしまう。

このダンジョンの中盤あたりで入手できる「フックショット」は、宝箱や壺にフックを引っかけることで離れた足場へと移動可能となる便利なアイテムだ。途中にミゾや落とし穴があっても大丈夫。今まで苦労していた移動も、これをうまく使えば楽勝になる。他にも使い道があるし…。

水のほこらでは、Xボタンで呼び出す「マップ画面」も重要。画面では行き止まりに見えても、マップを見れば隠し通路がわかったりすることだってあるのだ。マップ画面をうまく活用するのがダンジョン攻略の第一歩なのだ。




↑光の世界で、あることをやってから来ると、ダンジョンの中に水が。これで先に進めるようになった。光の世界の水門を…



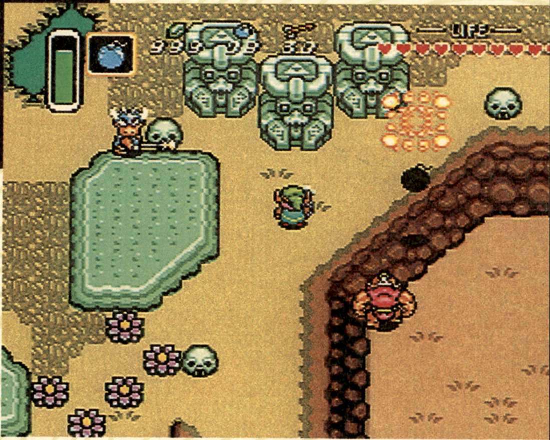

↑水のほこらの中は、ダンジョンとなっている。だけれど、どうしても先には進めない。サハスラーラの言葉をよく考えよう



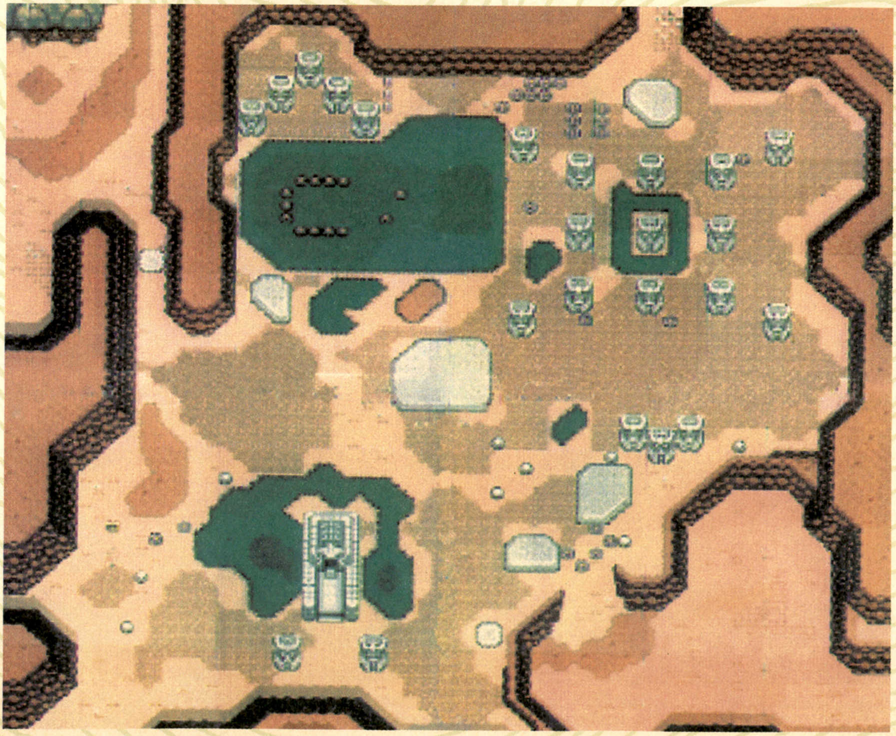

↑悪魔の沼に関するヒントが書かれた立て札。沼へ入る道はなし、ということは…。光の世界に関係があるのだろうか?




←隠された洞窟があるので探してみよう。「みんなにはナイショだよ」といって、いいものをくれるはずだ。見つけておいて、損することはないからね

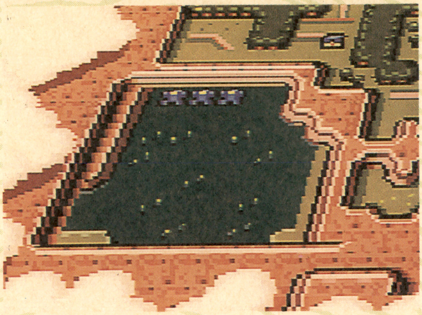



→規則正しくならんでいる石像。なんとなく秘密がありそうだね。ためしに押したり、引っぱったりしてみよう。もしかしたら、いいことがおこるかもしれないよ。あきらめないで



# 悪魔の沼

光の世界での砂漠が、闇の世界では沼となっている。ここに行くには、あるアイテムの助けが必要だ。
- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…ソマリアの杖

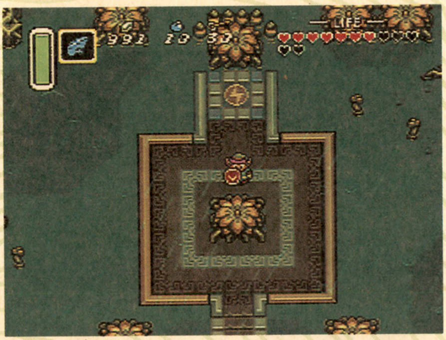


## 気をつけて画面を見ることが大切

悪魔の沼にあるダンジョンは、レベル6。つまり、闇の世界で6番目に探索するように、と設定されている。これを無視すると行き詰まってしまうことがある。こういった場合に、まず考えられるのはアイテムの不足だろう。各ダンジョンでは例外なく重要なアイテムが手に入る。それらを持っていないために先へ進まなくなってしまったりするわけだ。だが、ダンジョンを順番にクリアしているからといって安心するのもダメ。ダンジョンに関係ない場所で手に入る重要アイテムだって存在するのだからね。魔法のメダルやオカリナなどが、その良い例であろう。

さて、悪魔の沼だ。ここのダンジョンに入るには魔法のメダルとオカリナの両方が必要となる。オカリナは単に持っているだけではダメ。ある場所で吹き、鳥を呼べるようにしておくのだ。魔法のメダルは「シェイク」。それぞれをどこで使うべきなのかは、画面をよく見ていれば気づくはず。あれ、と思ったことがあったら、すぐに試そう。

沼のダンジョンの内部は、それほど広くないし、難しい謎もない。ただし、部屋のつながりが少々複雑な部分があるので、そこに注意せよ。



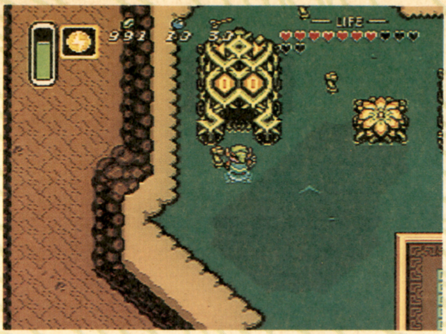

↑沼のダンジョンはここ。でも、中へ入るための入口が見当たらないぞ。画面をよく見てごらん。見たことのある印が…



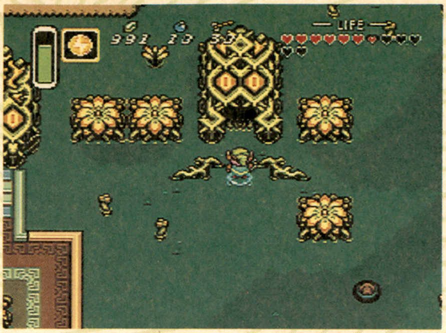

↑悪魔の沼には、ここから入ってくる。雨が降っていて、なんとなく怖いなあ。光の世界でオカリナをうまく使えば入れるよ




↑闇と光の世界は微妙に地形が異なっている。ここでマジカルミラーを使うと、光の世界で行けなかった場所へ行けるんだ



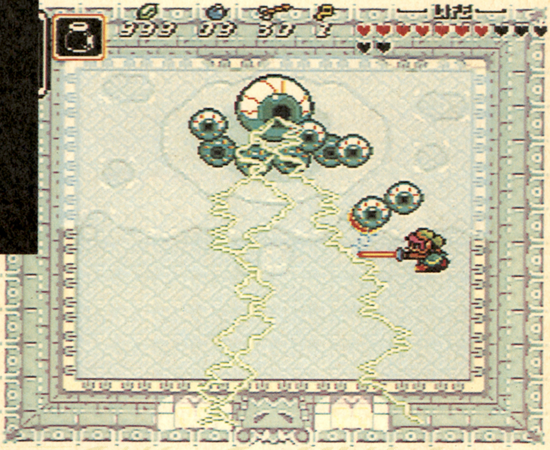

↑ダンジョンの入口の左にある洞窟。よく見てみると顔のように見えるぞ。この中にはハートのかけらがある。取っておこう



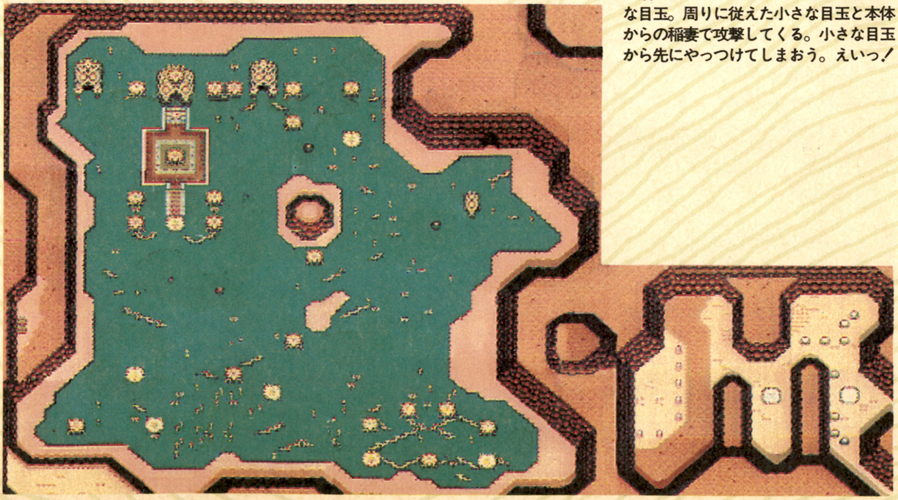

↑ハートのかけらの洞窟と対称位置にある洞窟。ここは妖精の泉となっている。ダンジョンへ入る前に体力を回復しておこう




↑沼の右にある洞窟では、ダンジョンへの入口を開くためのヒントを教えてくれる。大気を動かす手段があれば、入口が開くのか。魔法でも使うのかな。フフフ

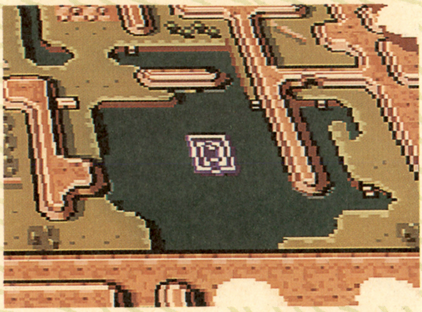


↑沼のダンジョンのボス・キャラは大きな目玉。周りに従えた小さな目玉と本体からの稲妻で攻撃してくる。小さな目玉から先にやっつけてしまおう。えいっ!



# 氷の湖

**闇の世界の湖には氷で造られた、要塞のようなダンジョンがあった。周囲の施設は「雑貨屋」だけ。**
- **入手可能なハートのかけら…0**
- **体力を回復できる場所…なし**
- **ここで入手できるアイテム…青い服**

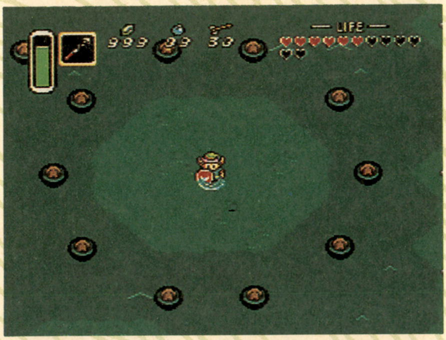


## 注意深いと得をすることがあるぞ

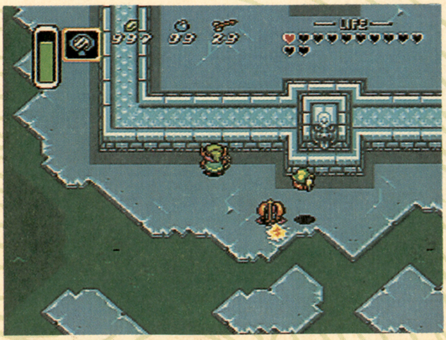
氷の湖は、光の世界のハイリア湖のような賑やかさはなく、とにかく寂しい。マップを見ても、目につくのは湖の中心にある「氷のダンジョン」と、その左（西）に建っている雑貨屋ぐらいか。しかも、この雑貨屋で扱っているのは「赤い薬」と「小さな盾」、そして「爆弾」だけ。特にめずらしいものはないので、わざわざ立ち寄る必要はないであろう。それでは、氷のダンジョンへと脇目を振らずに向かうのがいいのだろうか？

いや、注意深い人ならば気づくはずだ。氷のダンジョンと雑貨屋のちょうど間に、岩で丸く囲まれた空間があることを…。「ゼルダの伝説」の攻略のコツは、とにかくいろいろと試してみることだったね。それなら、とマジカルミラーを使ってみた。すると――光の世界の湖にあった、どうしても上がれない島の上にワープできたではないか。しかも、その島の上にはハートのかけらがあった。このように、ワザとらしい地形を発見したら、マジカルミラーを使ってみるのがいい。注意深く画面を見ていると、いいことがあるのだよ。

氷のダンジョンもワープを使って中に入る。が、マジカルミラーで、じゃないよ。これがヒント。




↑湖の左上にある岩。岩によって作られた円の中央で、マジカルミラーを使ってごらん。光の世界のここには何があったかな



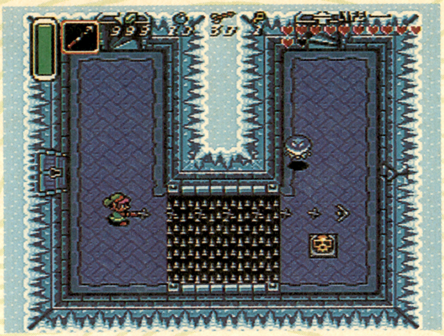

↑氷の湖の中心にある氷の神殿。レベル５のダンジョンの舞台がここだ。中へはどうやって入るのかな。光の世界を思い出せ



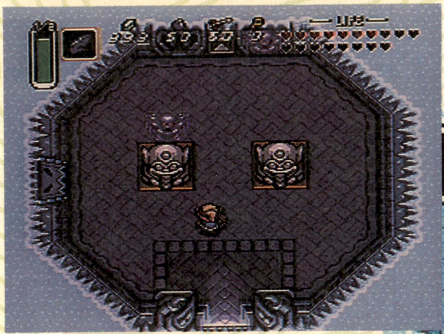

↑ミラーでワープしてくると、そこは島の上。ほら、ハートのかけらが取れたよ。かけらを集めて、体力をアップさせようね



↑氷のダンジョンというだけあり、ダンジョンの中も氷で作られている。床が氷でできているところも。滑るので動きにくい

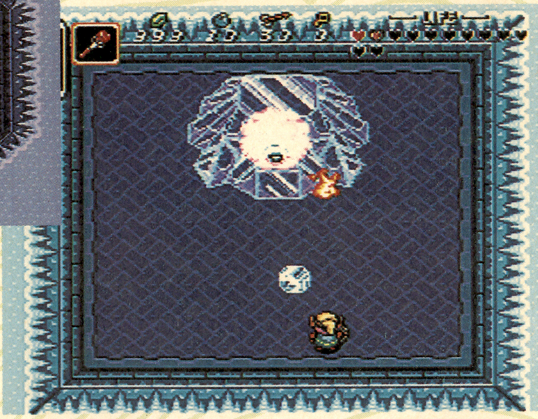


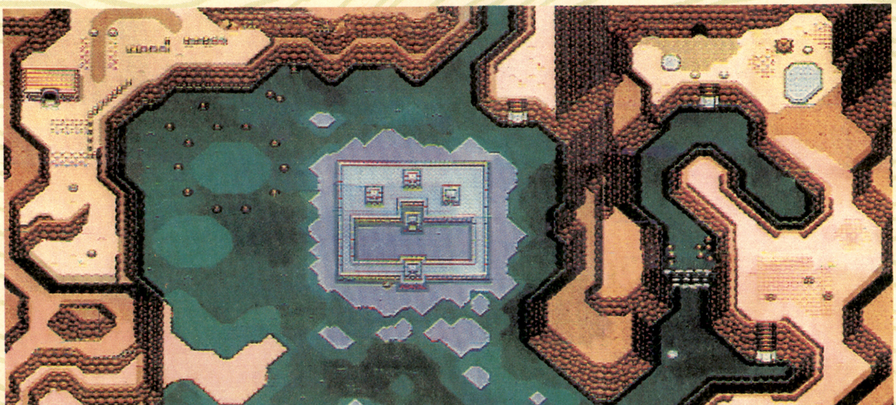
↑とげが下から出てくる床は、上を歩くとダメージを受けてしまう。上を通りたい時は、フックショット等をうまく使いたい



↑氷でできているモンスターは、普通の攻撃では倒せない。ファイアロッドを使って、やっつけてしまおう。この迷宮あたりから、魔法が重要となってくる

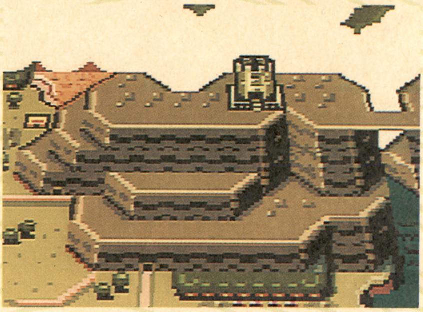
↓このダンジョンのボスも、魔法がないと倒せない。ファイアロッドで目玉を覆っている氷を解かしてしまおう。薬は大切だ





# デスマウンテン

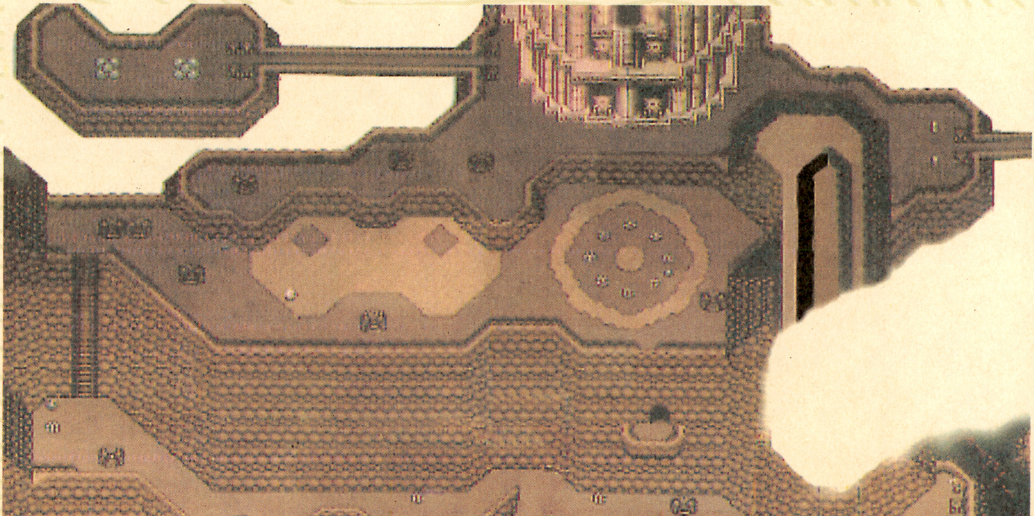
闇の世界でのヘブラ山に当たるのが、ここだ。地形はよく似ているが、内部はまったく違うので注意したい。
- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…あり
- ここで入手できるアイテム…バイラの杖、鏡の盾

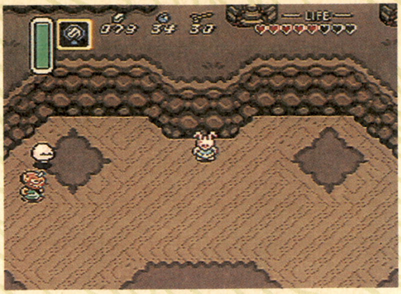


## 光の世界との違いを把握せよ！

このデスマウンテンに限らないが、光と闇のふたつの世界の地形の違いは非常に大切だ。マジカルミラーを適切に使えば、普通に歩くだけでは絶対に行けない場所へも行くことが可能となる。デスマウンテンからヘブラ山にワープしなければ取れないハートのかけらは3つもあるし、何といってもレベル7のダンジョンやガノンの塔へ行く唯一の方法でもあるのだから…。

レベル7のダンジョン「亀岩」の攻略する前に山のすべての洞窟をチェックしておくのがいいだろう。洞窟同士のつながりは、巻末の付録マップに書きこんでおくことをおススメする。

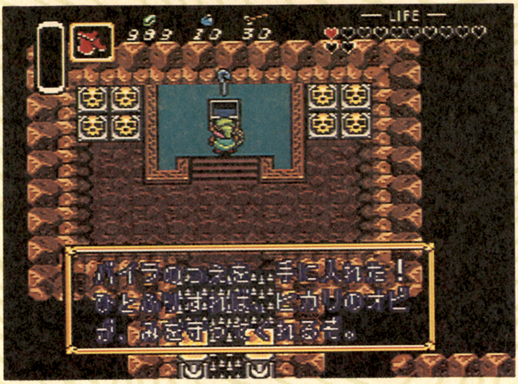


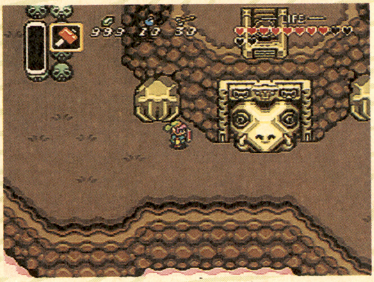


→メガネ岩のむこう側へは、光の世界にあるワープゾーンを使わなくてはならない



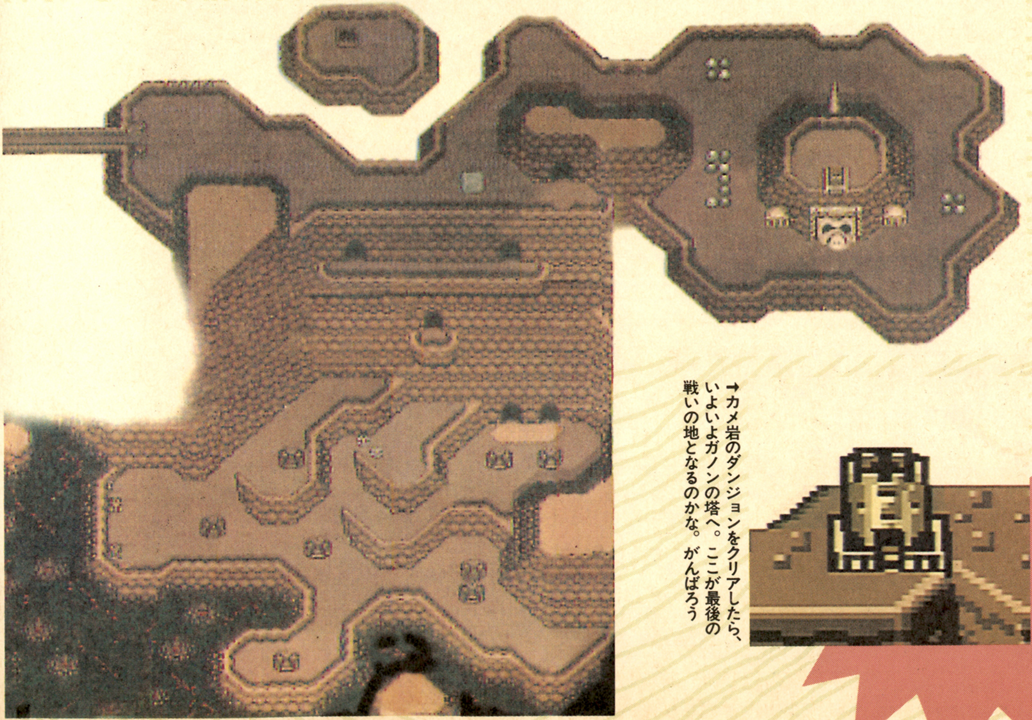
→カメ岩のダンジョンのこの場所でミラーを使う。ハートのかけらが取れるのだ！





↑亀の形をしたカメ岩。ここへ入るには、アイテムが必要だ。画面をよく見れば、何が必要かわかるだろう

←デスマウンテンではバイラの杖があるんだ。自分のまわりにバリアをはれる。クリアには必要ないけどね

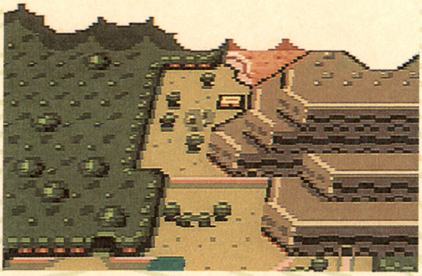


→カメ岩のダンジョンをクリアしたら、いよいよガノンの塔へ。ここが最後の戦いの地となるのかな。がんばろう

# ドクロの森のはずれ

ドクロの森とデスマウンテンの間にある狭い土地だ。キコリの家はなく、代わりに雑貨屋がある。

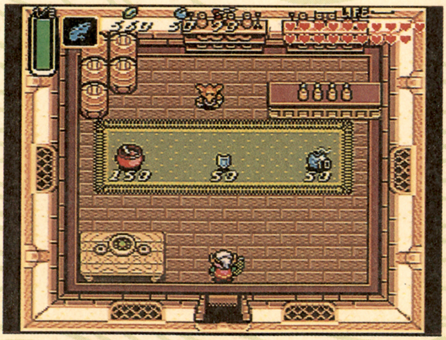
- 入手可能なハートのかけら…1
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…なし



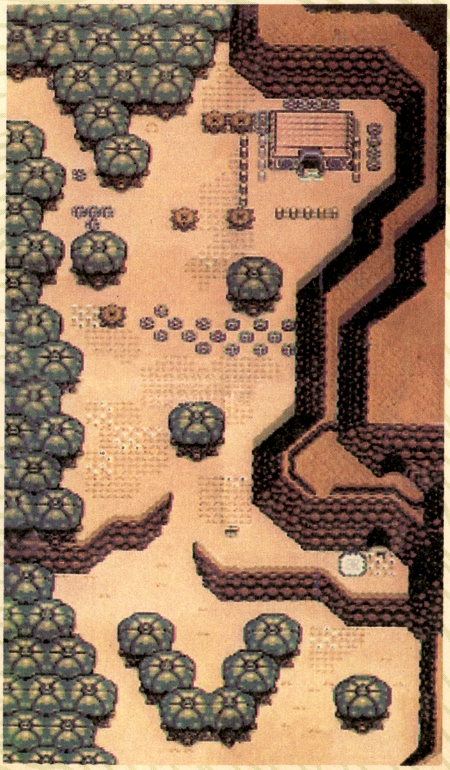
## メッセージの謎を解いてみよう！

光の世界では洞窟の他に、体当たりで壊せる木などがあったが、それは闇の世界ではなくなり、またキコリのＡ作とＢ作の家も雑貨屋に変わっている。しかも、売っているのが「赤い薬」と「小さな盾」、そして「爆弾」というように、ありふれた品揃えなので何の魅力もない。しかし、それではまったく意味のない場所なのか、と訊かれたら首を振る。そう、ここにはハートのかけらがあるのだ。見逃してはいけないぞ。

だが、ここのハートのかけらを取るには、ある謎を解かなければダメ。デスマウンテンの入口に立て札があったでしょ。「マントをまといし者にハートのかけらをゆずろう」――このメッセージが何を意味しているのかを考えてみる。マントっていうのは、光の世界の墓地で手に入る「マジックマント」のことかな？　だけど、これを持っているだけではハートのかけらのところまで行けない。通路の途中には、触れると弾かれてしまうトラップ「ボヨヨンブロック」があって先に進めないし…。で、いろいろと試してみると、はい取れました。わからない人は、もう一度メッセージをよく読んでみるのがいいだろう。



↑Ａ作Ｂ作の家だったところも、闇の世界ではアイテムを売るショップとなっている。使用する機会は、それほど多くはない



# 森の広場

闇の世界の「動物の広場」にいたのはキツネのようなキャラ。オカリナ少年との関係はあるのかな？

- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…シャベル



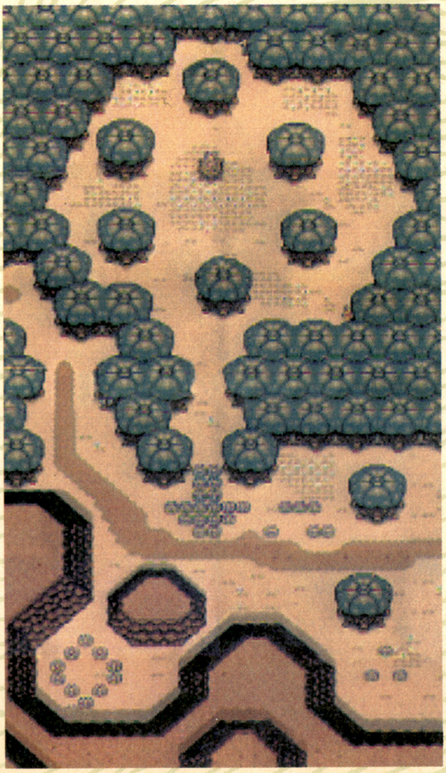
## シャベルを借りてオカリナを探せ

「動物の広場」の項でも触れたように、ここはそれの闇の世界版である。光の世界と闇の世界は、いわゆるパラレルワールドっぽい構成となっているものの、それは地形的な部分に類似点があるだけでストーリー面よりも、どちらかというとトラップ面を強調するシステムとの印象が強い。しかし、この「動物の広場」と「森の広場」の関係は闇の世界の出現における悲劇をストーリーと合わせてプレイヤーの心に刻みつけ、忘れられないイベントのひとつとなっている。ここへ来る前に、必ず光の世界の「動物の広場」へと行っておこう。

さて、オカリナの入手方法である。手順としては非常に簡単だ。闇の世界のオカリナ少年と会話することで「シャベル」というアイテムを借りることができるようになる。これを持って光の世界へと戻り、少年が種を植えた場所――つまり花の咲いているところを掘ればいいのだ。ただし、花が咲いていればどこでもオカリナを入手できるわけではないので注意したい。掘るべき地域は「動物の広場」だよ。見事にオカリナを入手したら、もう一度闇の世界に戻っておこう。でも「トリ」って「ニワトリ」のことじゃないぞ。



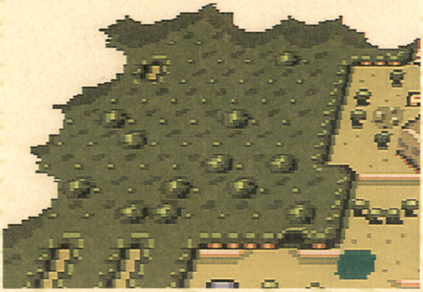

↑動物の広場での謎はここで解ける。シャベルを入手したら、光の世界へ戻って地面を掘ってみよう。森以外も掘れるよ



# ドクロの森

ルート自体は変化していないもののグラフィックの違いから最初のうちは戸惑うかもしれない。

- 入手可能なハートのかけら…0
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…ファイアロッド



## 「ファイアロッド」を入手せよ！

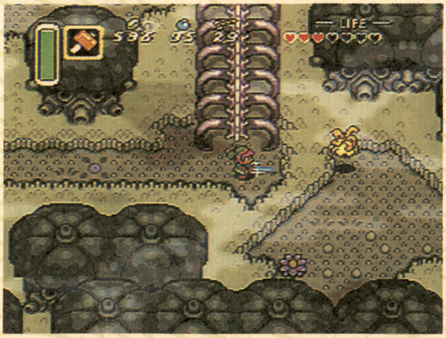
骨と生き物のような木とで構成された森――それが「ドクロの森」だ。グラフィックが違うだけで、こんなにも雰囲気が変わるとは驚きである。が、迷路の構成は今までとまったく同じなので、出現する敵にさえ注意していれば問題なし。

闇の世界の3つ目のダンジョンは、この「ドクロの森」にある。ここでちょっと意外なのは、入口がたくさん存在することだろう。これまでの闇の世界のダンジョンでは入口が見つからなかったり、また見つけられても入り方がわからなかったりするパターンばかりだった。それなのに、ここでは入口が、こんなにたくさん…。落とし穴であるものまで含めると全部で7つもあるのだから驚かずにはいられないよね。行き詰まったかな、と思ったら一度外に出て、他の入口から探索を再開するのがいいかもしれないぞ。

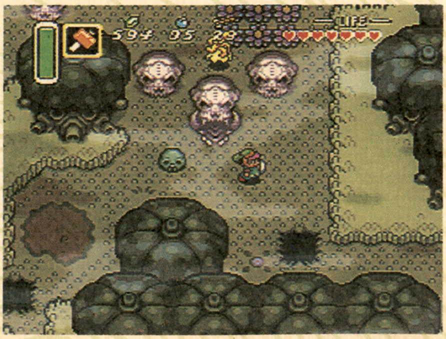
え、7つ目の入口が見つからないって？　そういう人はドクロの森を隅から隅までもう一回調べてみよう。すると…ほら、いかにも怪しい場所が見つかったことと思う。ここであるアイテムを使えばいいのだ。森といえば木。木が弱いものは…そう火だね。まあ、いろいろ試してみておくれ。



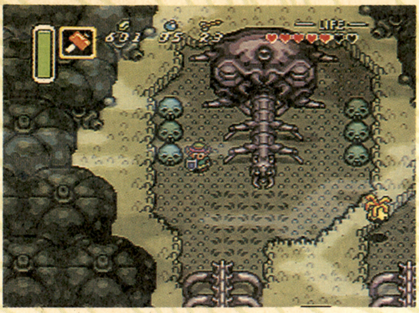

↑森のいたるところにある穴。ここに落ちると、ダンジョンの中に入ることができる。本当の入口は別にあるんだけどね



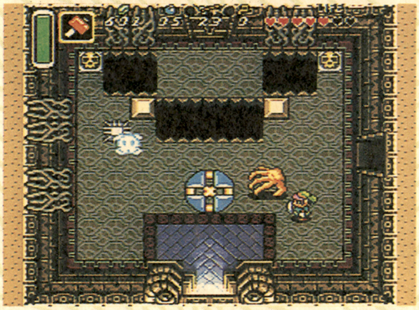

↑見るからに不気味なドクロの森。霧がたちこめており、それがさらに不気味さを強調している。地面にあるドクロも怖いね




↑地面に建っているドクロ。このドクロの口も、ダンジョンへの入口。だがこれらの入口からでは迷宮の奥へは行けないのだ



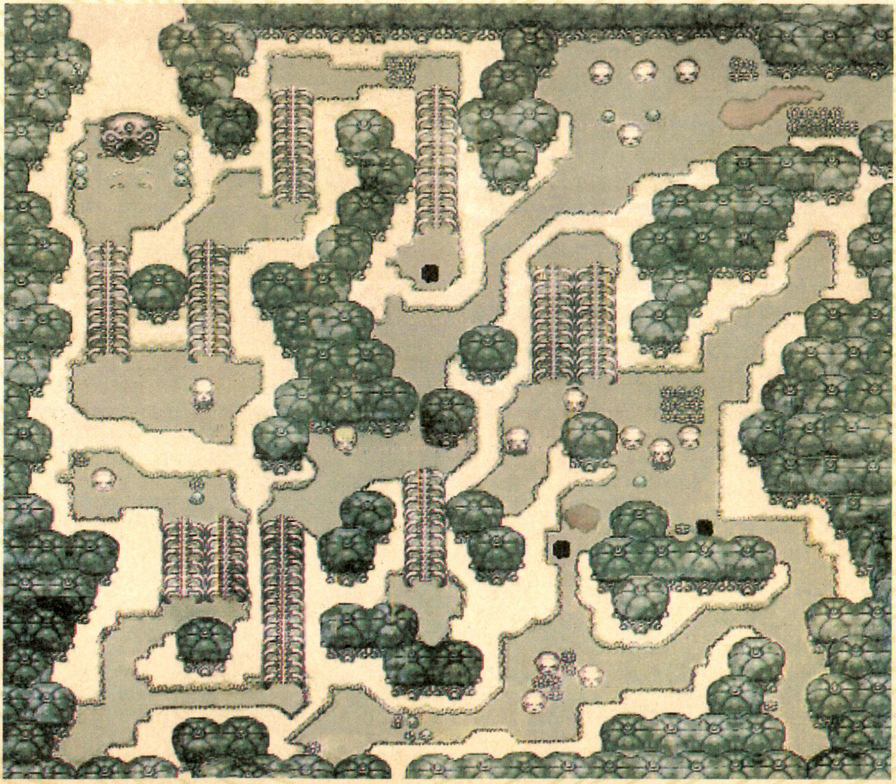
➡森の左上にある入口こそ、本当の入口だ。アイテムを使って入口を開こう。それぞれっ



←上空から落下してくる手には注意。つかまるとダンジョンの入口へ戻されてしまうのだ

⬇ファイアロッドを手に入れた。レベル4以降のダンジョンには、これでないと倒せない敵も登場する。大切なアイテム



# はぐれ者の村

森と同様に、カカリコ村も闇の世界では信じられないほど変わってしまっている。これはショックだね。
- 入手可能なハートのかけら…3
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…パワフルグラブ

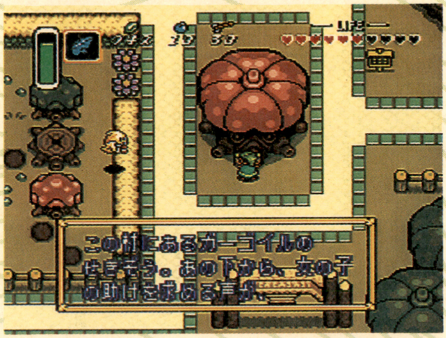


## マップを見れば入口がわかるはず

森以上に変わり果てたこの村を見て、キミは何を思うだろう。ガノンへの怒りが倍増したはずだ。しかし、はぐれ者の村を探索してみて感じるのは、それでも立派に生きてゆく人々のたくましさだった。危機感と悲壮感に打ちひしがれることもなく、時にはユーモアさえも感じさせてくれる。プレイしてみて、これも「ゼルダの伝説」の素晴らしさのひとつなのだなぁ、と思わずにはいられない。

さてさて、闇の世界では数の少ないハートのかけらだが、ここでは何と3つも手に入る。が、注意してほしいのは、そのうちの2つは運がからんでくることだ。当てもの屋と穴掘り屋である。これればかりは何度も挑戦してもらうしかない。

村のダンジョンは、その名の通り村にある。が、ここも他と同様に入口が隠されているので見つからずに悩んだ人もいるかもしれないね。そんなときは、迷わずXボタンを押してマップ画面を呼びだそう。そして、村の周辺を見ると…取るべきクリスタルがどこに表示されているのかがわかるはず。そう、この場所こそが入口なのだ。あとは、そこでいろいろと試してみればOK。マップ画面には、こんな使い方もあるんだね。



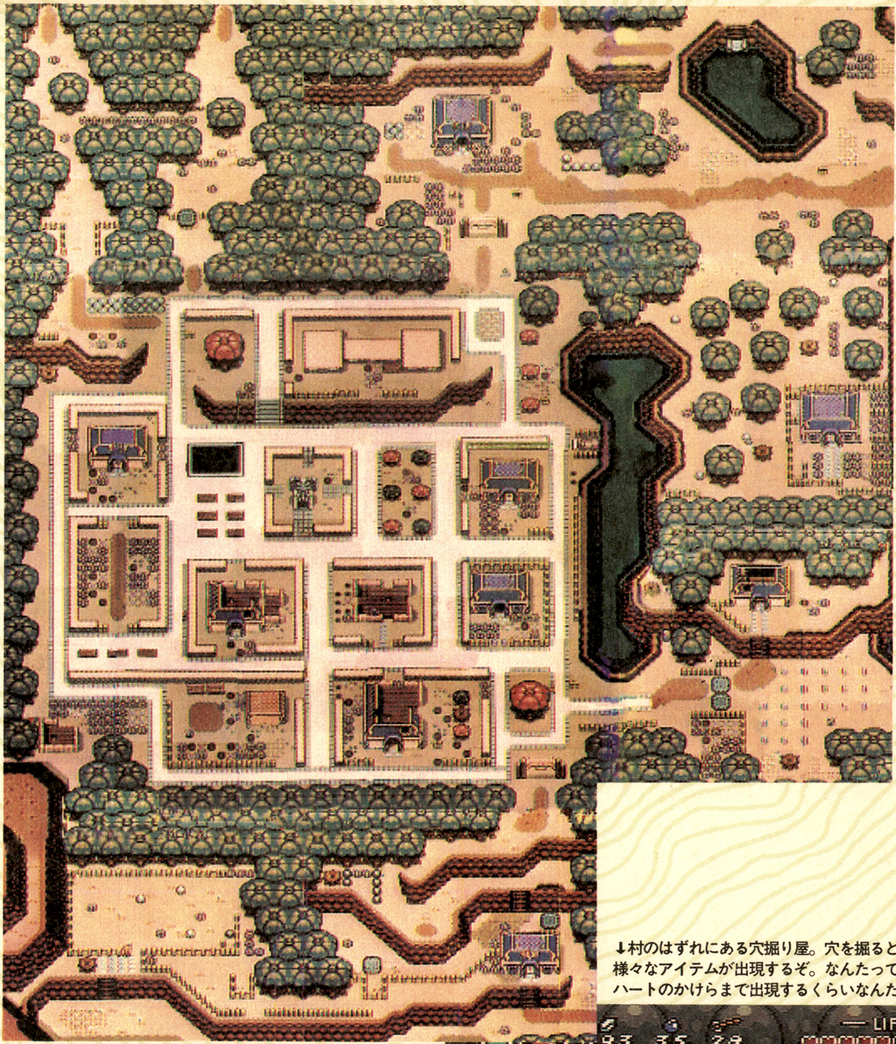
↑闇の世界には、話をすることのできる木が何本かあるんだ。これらの木は、役にたつヒントを教えてくれることもあるぞ



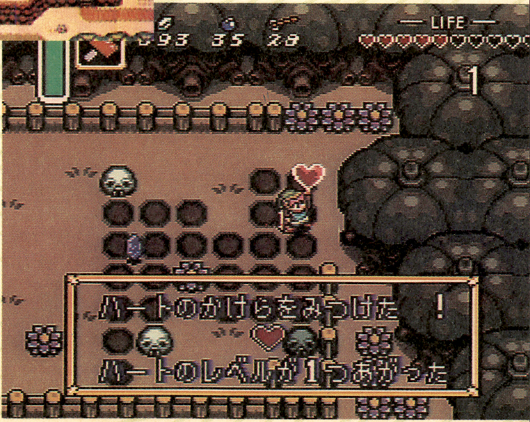
↑はぐれ者の村にあるこの家が、盗賊ブラインドの隠れ家だ。地面に半分以上埋まっているけど、どうやって入るのかな？

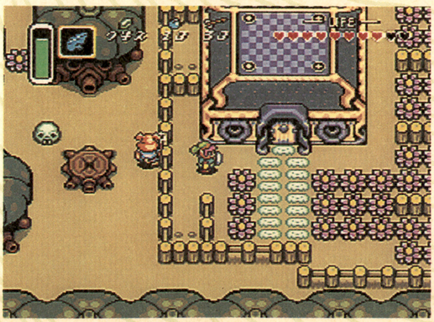



↑お金を払えば2つだけ宝箱を開けさせてくれる。ここにも、ハートのかけらがあるんだ。何回も箱を開けて探してみよう



↓村のはずれにある穴掘り屋。穴を掘ると様々なアイテムが出現するぞ。なんたってハートのかけらまで出現するくらいなんだ



↑はぐれ者の村にあるアイテム・ショップでは、なんとハチを売っている。つかまえる手間が省けた。赤い盾も売ってるんだ

# 災いの池の周辺

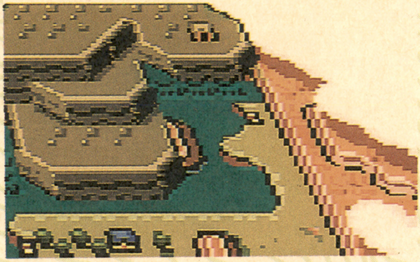
この辺りは光の世界と地形的な違いは見られない。また川は行き止まりとなっており、ゾーラの滝はない。
- 入手可能なハートのかけら…０
- 体力を回復できる場所…なし
- ここで入手できるアイテム…シェイクメダル

## 災いの池へ物を投げこんでみよう

光の世界でも大きな特長のなかったエリアだが、それは闇の世界でも同じことが言える。地形を見てもゾーラの滝の部分が削られているため、ここへ足を運ぶことも少ないはず。

光の世界では「魔法の粉」や３種類の「薬」を入手するなどで活躍した魔法屋もない。代わりに雑貨屋が建てられている。しかし、ここも闇の世界でありふれた店に過ぎない。売っているものは「赤い薬」と「小さな盾」、それに爆弾の３種類だけ。「赤い薬」は主人公の体力を全快にしてくれるものの、マジックポイントは回復してくれない。数に限りのあるビンをうまく活用したいのならば迷わず「青い薬」を選ぶべきだ。

――とは言うものの、このエリアが重要であることに変わりない。「災いの池」へ岩などを投げこまないと「シェイク」の魔法が使えるメダルを

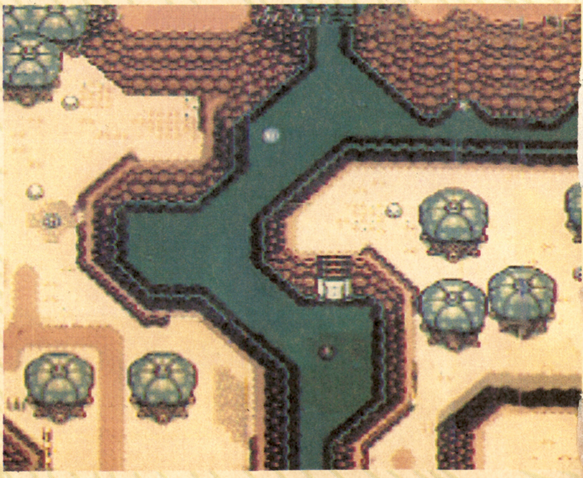


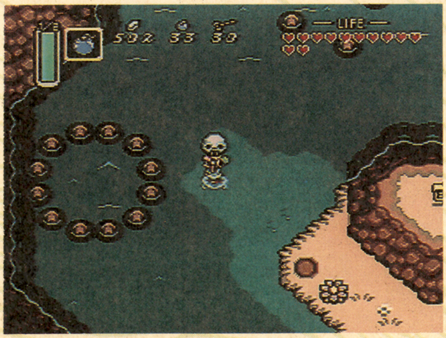
入手できないからだ。メダルを手に入れたら、もう用はなし。探索を再開しよう。まあ、もう一度池に物を投げこんでみても楽しいけどね。

あまり重要ではないが、雑貨屋の左には、うず巻によるワープゾーンがある。

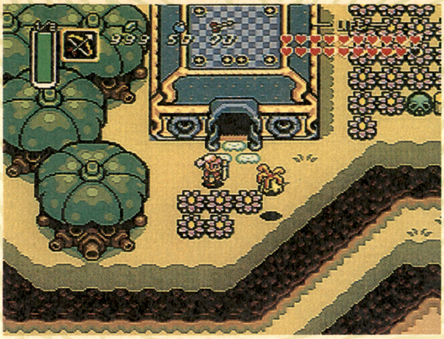



←円に岩を投げこむと、ナマズが。なんと魔法のメダル・シェイクを入手したぞ

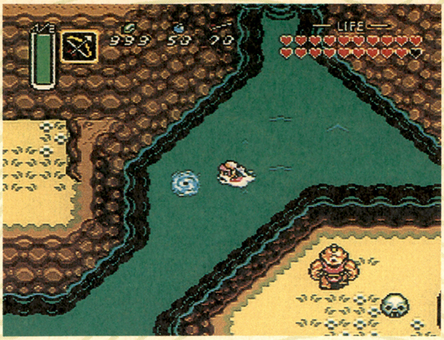




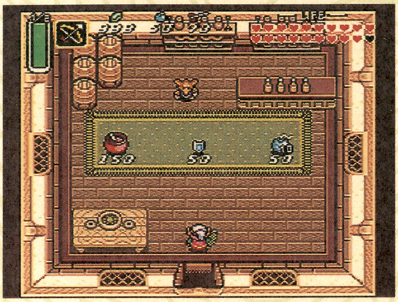

↑丸く並べられた岩が、いかにも怪しいね。今までは、こういう場所ではマジカルミラーを使っていたけど、ここでは…へへ



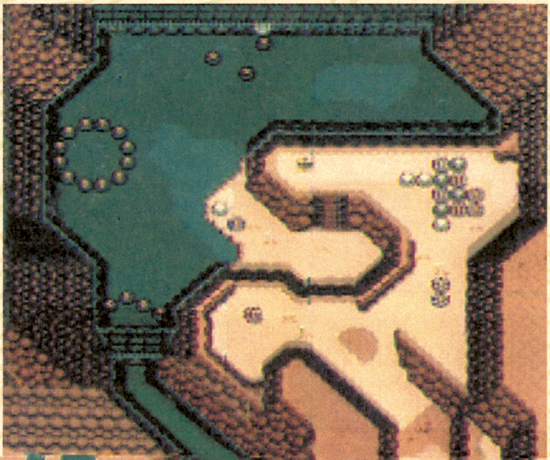
↑雑貨屋さん。光の世界では、魔女の魔法屋だった場所。闇の世界では、敵も強力なのでこのような雑貨屋で装備を整えたい

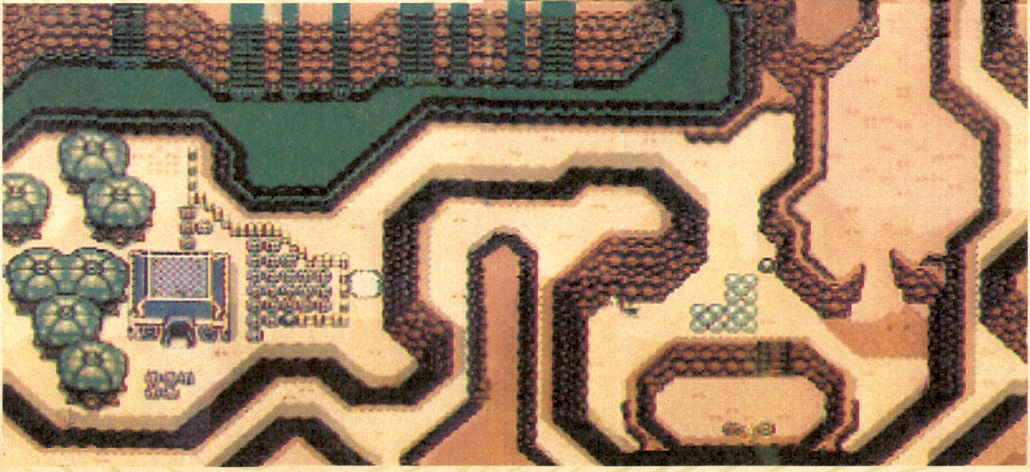


↑川にある渦巻きは、氷の湖にある渦巻きに通じている。近道なので、知っておいて損はない。渦巻きは他にもあるんだ



↑ここの雑貨屋で売っているのは、盾と爆弾、体力回復の赤い薬だ。薬以外には、それほどの魅力を感じない。赤い薬はあると便利だよ





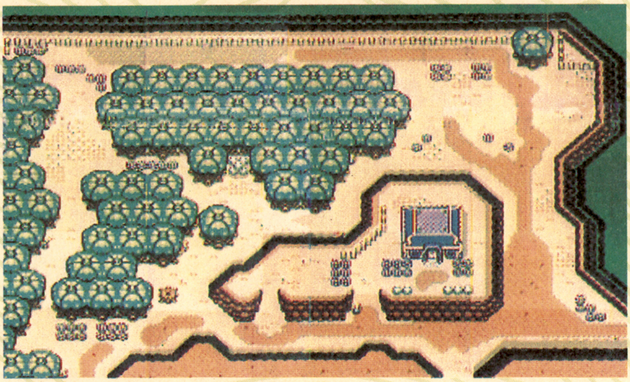
# 爆弾屋～山のふもと

## 闇の世界での主人公の家は…？

闇の世界を探索していて楽しいのは、プレイヤーの頭の中に光の世界の構造が頭に入っているからである。その対比があってこそ、ふたつの世界が意味を持ち、光の世界でのＸＸは闇の世界ではどうなっているのだろう？と思わせられるわけだ。そうなると、一番気になるのはゲームのスタート地点である「主人公の家」であろう。誰かが住んでいるかもしれない。主人公と同じ力を持ったブラックリンク(笑)なんかだったら…と考えてゆくとワクワクしてしまう。

で、行ってみる。

そこは、なんと「爆弾屋」であった。ゾウのようなキャラクターが爆弾を売っている。が、それだけ。なーんだ、とガッカリした人もいるかな？だけど安心してほしい。闇の世界へと来たばかりのときはただの爆弾屋なのだが、ダンジョンの攻略が後半に近づくと…。あとは自分の目で確かめてほしい。書いてしまうのは簡単だけど、それでは楽しみが減っちゃうからね。マメに占い屋で情報を仕入れていればヒントももらえるし…。すると○○○。○の今にも壊れそうな○が○○できるってわけね。この部分はすごく重要だぞ。

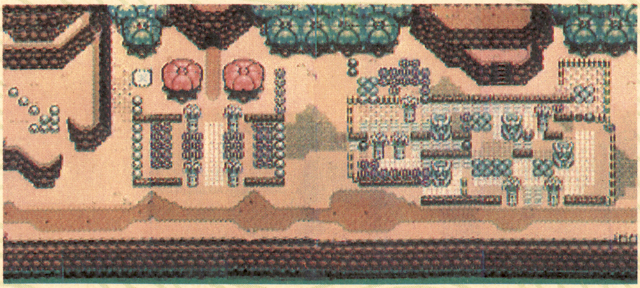


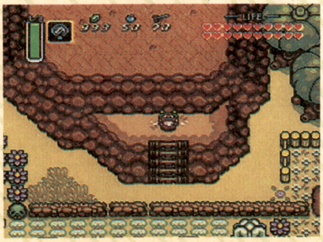
## 怪しい場所は絶対に見逃すなっ！

光の世界では教会と墓地の存在したエリアだが、闇の世界にそれらはない。教会だったところには洞窟になっている。この中には闇の力によって姿を変えられてしまった人がおり、ルピーを払うことで情報が聞ける。これは先に書いた「闇の爆弾屋」でのことと関係してくる。忘れたりはしないだろうけれどメモっておくのがいいかもね。

洞窟の右は、何だかよくわからない土地。体当たりで壊せる「体当たり岩」にはルピーや爆弾などが隠されていたりするので、まあ気が向いたらいろいろと試してみてほしい。

さて、ここからが重要。墓地だった部分の北には、何やら意味がありそうな足場。そこで、光の世界のマップと見比べてみる。すると、光の世界からでは入ることのできない洞窟に対応しているではないか。そんなワケで、マジカルミラーを使って光の世界へ…。洞窟の中には、ハートのかけらがあるぞ。怪しい場所は見逃しちゃいけないね。






↑このはしごを登ったら、マジカルミラーでワープ。ハートのかけらだ

# 闇の世界

## 全ダンジョン攻略ガイド

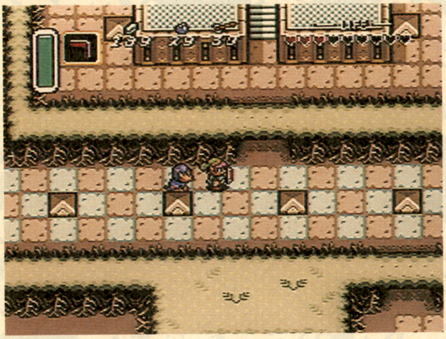
STEP 1

# 闇の神殿

## まずは神殿への正しい道順を紹介

さあ、「ゼルダの伝説」の後半戦に突入だ。司祭アグニムを倒したものの、ヤツの力で闇の世界へと引きずりこまれてしまった主人公。ここへ来たのは「ヘラの塔」を攻略するときに「ヘブラ山」から「デスマウンテン」へワープしたことを合わせて二度目。だが、そのときは他に進路を選択する余地はなかったし、闇の世界のダンジョンを探索するようなこともなかった。そんなわけで、実質的にははじめて、と言ってもいいだろう。そこ

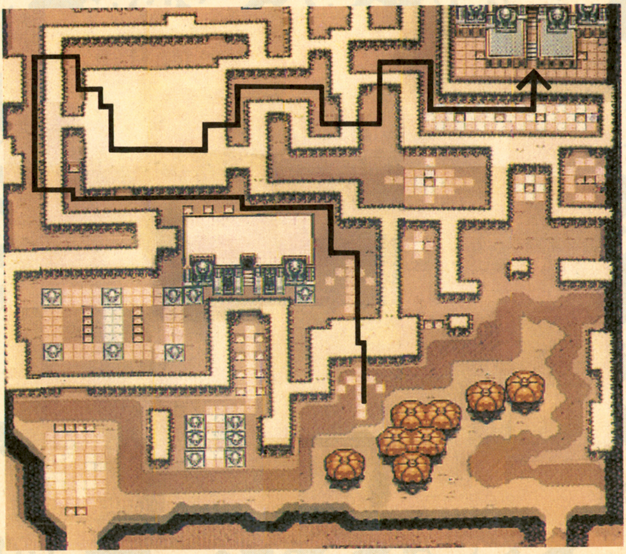




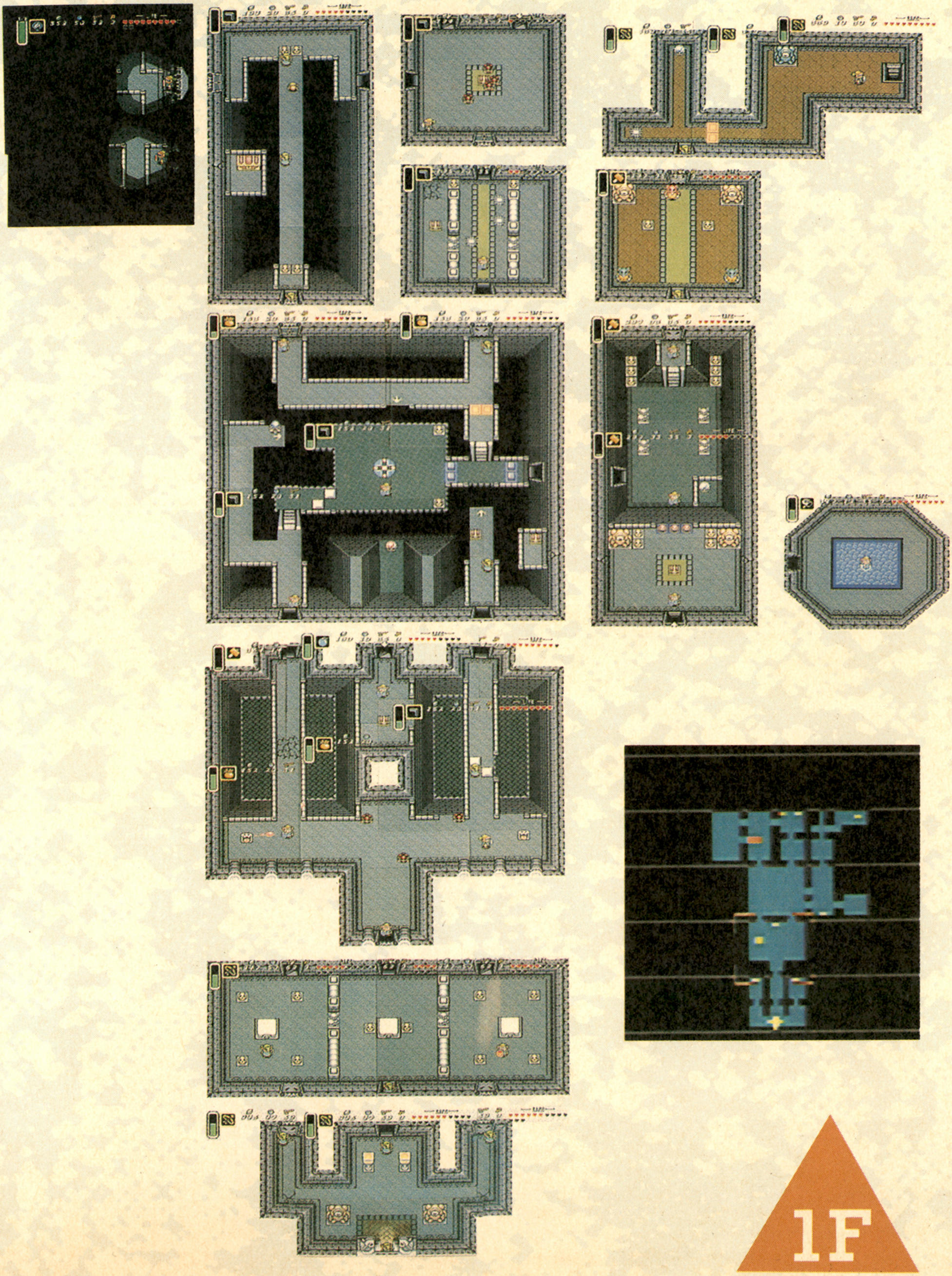
↑ルピーが大好きなサルキッキ。彼はいつのまにか、キミの後ろをついてくる。ダメージを受けると、いなくなってしまうぞ

で心がまえをひとつ。闇の世界では、それぞれのダンジョンに入ることから謎となっている場合が多い。たとえば複雑な手順が要求されたりとか、あるいは特定のアイテムが必要だったりなどである。特に後者は、ダンジョンだけ順番にクリアしていても手に入らない物だったりするから注意が必要。だから、ダンジョンと平行して闇の世界を歩きまわってみることも大切なのだ。

さて、レベル1のダンジョン「闇の神殿」だ。闇の世界で最初にクリアすることになるダンジョンだけあり、特殊なアイテムは必要とされない。が、安心してはいけない。入口の前へ行くことが大変なのだ。とりあえずは、左下のマップを見てほしい。え、あまり複雑そうには見えない？　それは写真で見るからなのだ。緑色の壁のような部分はヤブで、見ただけでは、どこが通れるのかわからない。つまり、ヤブの中では手探りで進まなくてはいけないわけね。無事に入口へ来られても今度は中に入れない。猿の手でも借りたい!?



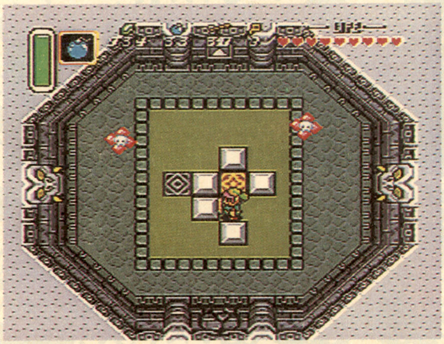
←壁のように見えても、実は通ることができたりする。それだけに複雑なマップとなっている。正しい道を見つけるのに、少々苦労するかもしれないね



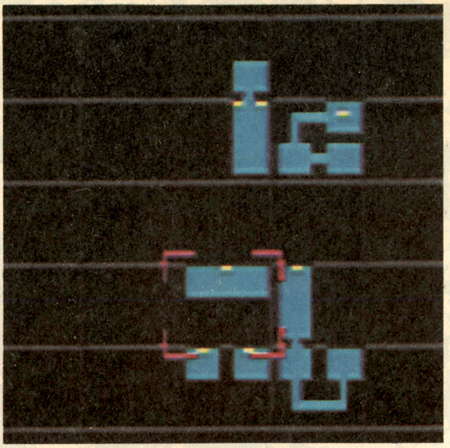
1F

## 行き詰まるポイントは2ケ所だ！

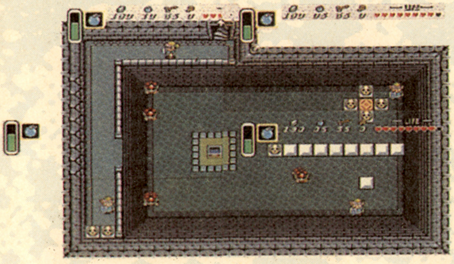
この闇の神殿はマップもそれほど複雑ではないので迷うようなことはないだろう。が、それでも引っかかりやすい点が２つほどあるので注意したい。ひとつ目はＩＦの中央にある大広間、離れたところにあるクリスタルスイッチをどうやって作動させるか悩むよね。矢やブーメランじゃダメだし…。そこで使うのが爆弾。一度セットしてもＡボタンで持ち上げられ、しかも投げられるという点に注目するワケだ。ふたつ目は、よくわからないがゲームが展開しなくなってしまう場合。これは、もうマップを見てもらうしかないね。意外なところに隠し通路があったりするので調べよう！

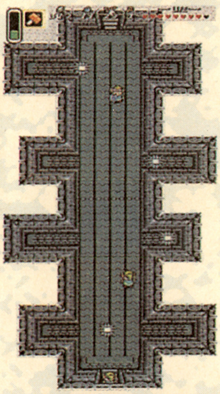


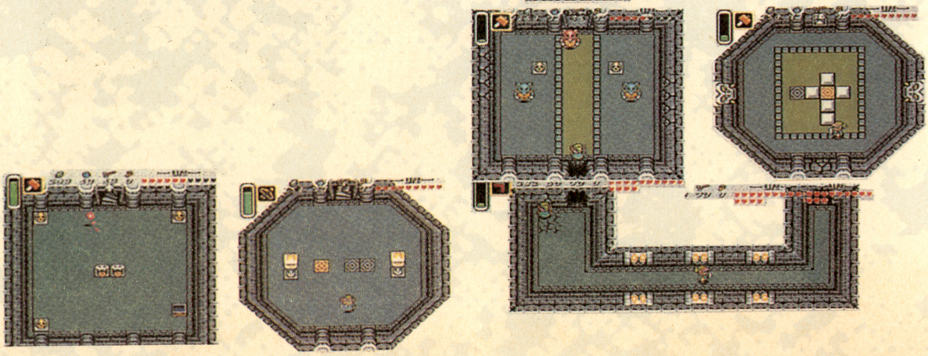
↑ワープを繰り返していると、この部屋に出る。おやや、どこにも行けないぞ…と思うのは早い。下の壁をよく見てみよう

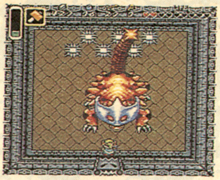


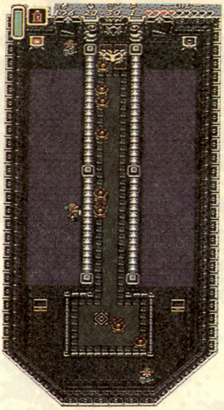
B1

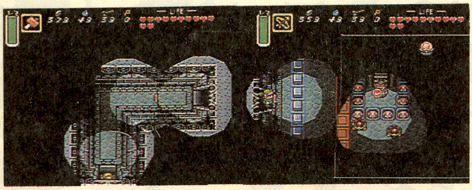


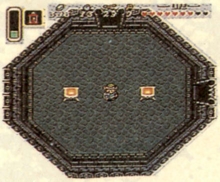


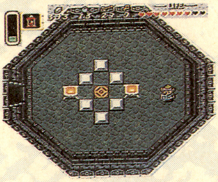








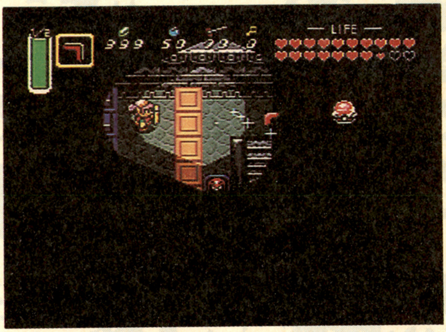




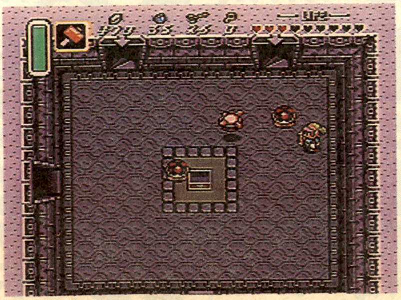
## そしてボスキャラとの戦闘だっ！

左ページの２つのポイントをクリアしたなら、ボスキャラはもう目前。さあ、急ごう。

ここのボスキャラは、鉄の仮面をつけた強そうなヤツ。シッポをグリグリ振りまわしたり、口から火の玉を吐くし、最初は驚かされる。しかも、普通に剣で闘ったのではダメージを与えられないから困った。そう、闘い方を考えなければダメなのである。ここで考えるべきは、ボスがなぜ仮面をつけているのか、という点。カッコつけているわけではないし…まさか、頭が弱点なのかな？そうなると、仮面をどうやってはずすかが問題だね。手に入れたばかりのアレを使ってみようか。




↑剣ではとどかない場所に設置されたクリスタルスイッチ。こういった場合は、ブーメランか爆弾を投げれば大丈夫なんだよ



↑これまで剣では倒せなかった最強の敵パメットもハンマーを使えば剣で倒せるのだ



↑鉄仮面をつけたジークロック。仮面を先に破壊しなければ、本体にダメージは与えられない。爆弾などで壊わしてしまおう

STEP 2

# 水のほこら

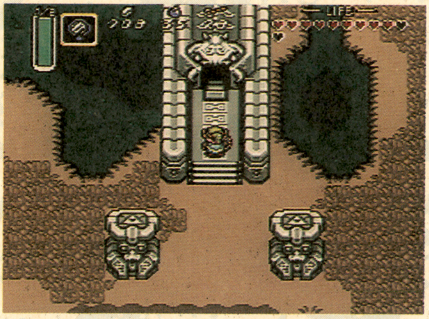
## マジカルミラーをうまく使おう！

闇の世界の２つ目のダンジョンが「水のほこら」である。闇の神殿で入手した「マジックハンマー」を使えば行動範囲も、グーンと広がるね。いろいろと歩きまわるのもいいけれど、ダンジョンはレベルの順番に進めていくことをおススメする。そうしないとアイテム不足で行き詰まってしまったり、とんでもなく苦労したりするからね。

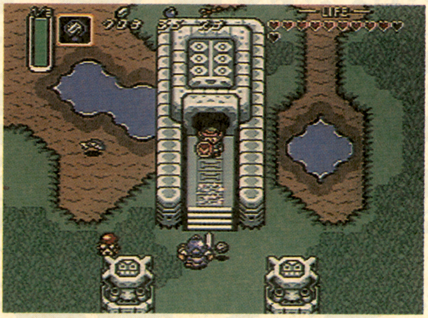
さて、水のほこら。ここへ入るにはヘブラ山で入手したマジカルミラーを活用しなければならない。そのまま中へ入ることももちろんできるけれど、すぐに進めなくなってしまうのだ。どこでどのようにマジカルミラーを使うのかは、下の４点の写真を見ればわかってもらえることと思う。

水のほこらで入手できるアイテムは「フックショット」。クサリを伸ばして壺や宝箱に引っかければ落とし穴やミゾなんかムシして移動できてしまうというスゴイもの。ただし、効果的に使わなければ何の役にも立たないから注意しよう。右ページから掲載されているマップをよく見ながら進むべきルートを考えておくれ。

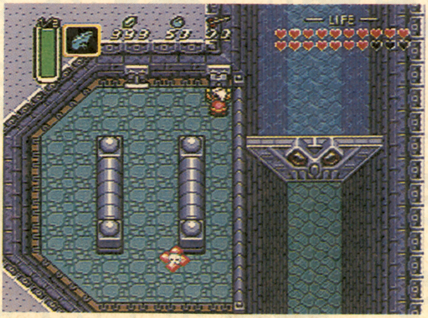




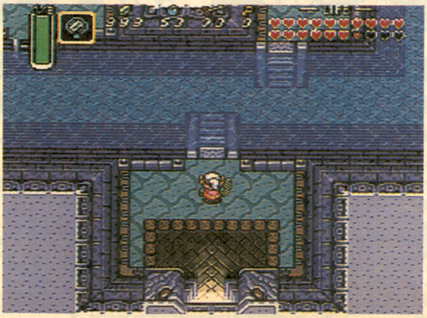
↑水のほこらへ入るためには、少しややこしい手順を踏まなくてはならない。まずはマジカルミラーで草原のほこらへ



↑ほこらの外へ出ると、さっきまであった周囲の水が引いているのに気がつくだろう。もしかして、ここにあった水が…

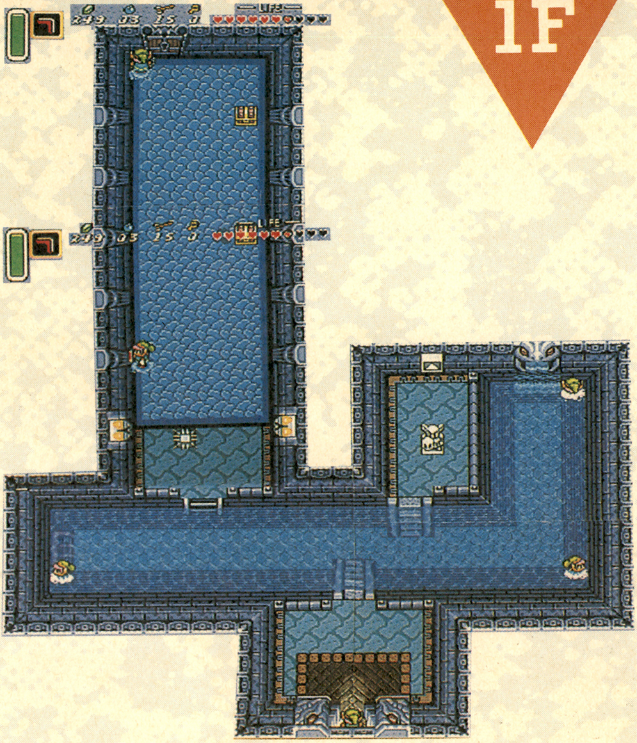


↑草原のほこらでは、スイッチを引っぱり水門を開けてしまおう。光の世界に変化があれば、闇の世界も何か変わるかも

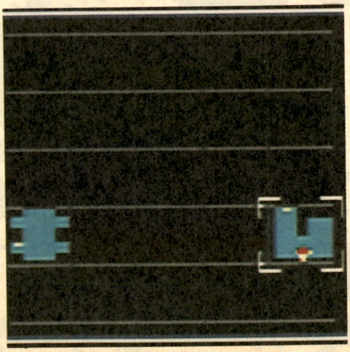


↑闇の世界に戻ってくると、水のほこらの中にはやっぱり水が流れこんでいた。これで、迷宮の先へ進むことができるね

# 1F

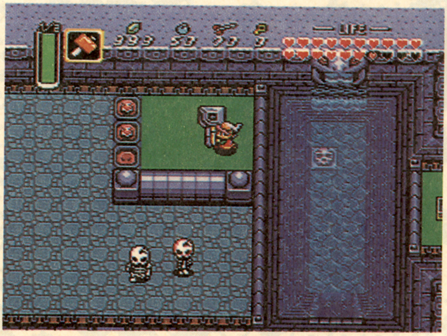




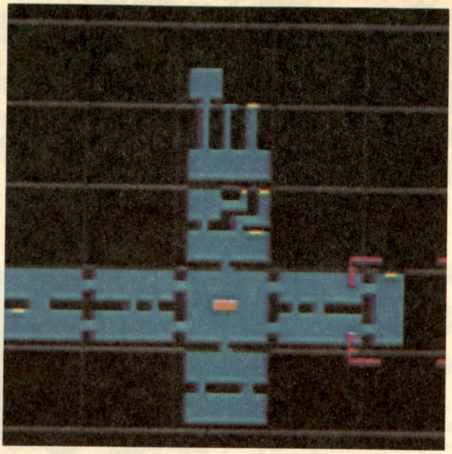


## 立体的なマップの構造を把握せよ

水のほこらのメインがこのＢＩ。マップさえよく見ていれば迷うようなことはないはず。ただし、注意していないと引っかかってしまうトラップがある。最初は小さなレバーのような水門。これは右から左へ押して作動させるのだが、主人公の位置が適切でないと動かないよ。また、像を動かし、スイッチに乗せて扉を開くという場面もある。これ自体は難しくも何ともない。しかし、それによ

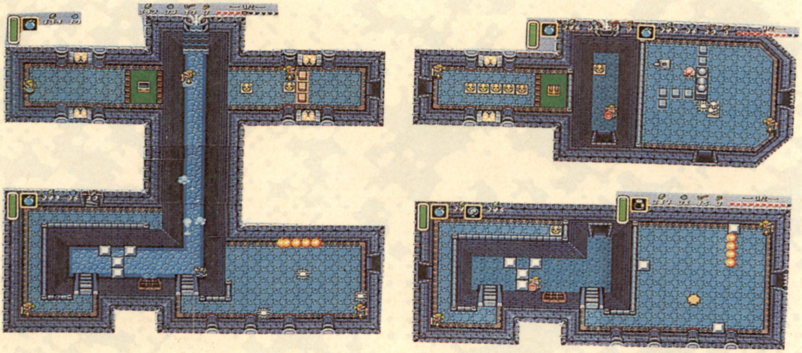


↑ダンジョンの中にも、水門がいくつか設置されている。これを操作すれば、水が流れこんで通路が通れるようになるのだ

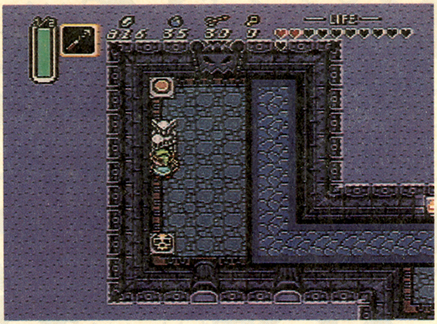


って開く扉が「ひとつだとは限らない」点には注意すべき。ここで行き詰まってしまう人も多いようなので、とりあえず頭に入れておこう。

ボスキャラは、ブドウのツブのようなものを身にまとったヤツ。手に入れたアイテムはそのダンジョンで非常に役に立つ——ゼルダには、このような基本がある。どうやったらボスをハダカにできるのかを考えてから闘おうね。



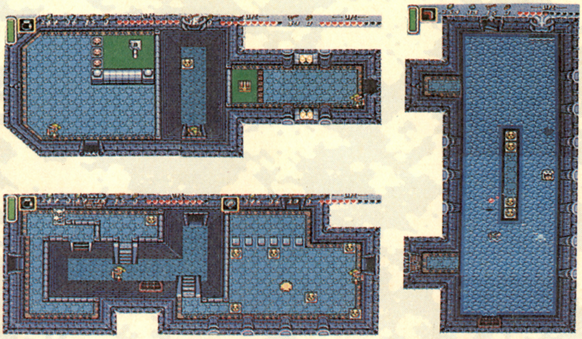




➡左上のスイッチによって開く扉は一つではない。右にある扉も開くのだ。気づきにくい



⬅水の中にいるピログースなどはボンバーの魔法でやっつけてしまおう。簡単になるからね

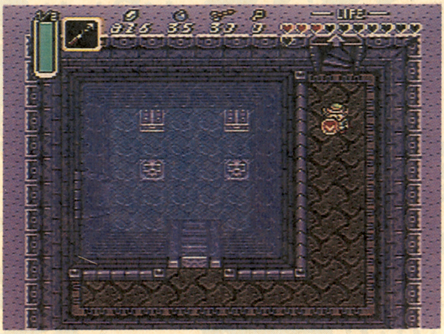


B1

## いくつも滝が流れているけれど…

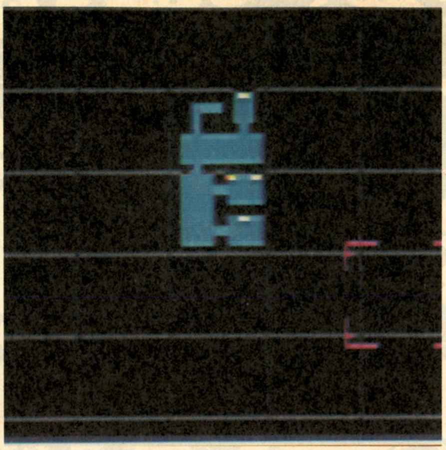
像を動かしてスイッチに乗せる、というトラップに引っかからなければ、このエリアを自由に移動できるようになる。水中にあって開けられなかった宝箱も水門さえ開けば、何の問題もない。

ここのエリアで悩むとしたら、滝がいくつも流れ落ちている部屋であろう。左の入口から先へ進めそうだと思って中へ入ってみても、そこにはドクロ（光の世界でいう「壺」ね）が６つ置かれているだけで、他に何もない。



↑水中にある宝箱を取るためには、ダンジョン内にある小さな水門を操作しなくてはならない。ちょっと、めんどくさいね





あれれ、行き詰まってしまったぞ。と思う人は、まだ注意が足りないね。おかしいな――そう感じたらすぐにＸボタンを押すクセをつけておけば、この場面では引っかかったりしないのだ。

そう、滝の向こうには部屋がある。左下のマップを見れば、すぐにわかるよね。滝がいくつもある点がトラップなのだ。こういった感じの引っかけは、これから先にも出てくるので注意したい。さっきの部屋では何の意味もなかったから、きっとここもそうだろう、なんて思うのはダメ。気になったことは後まわしにしないで、すぐに試してみる。これが攻略のコツなのだから。



↑たくさんの滝がある部屋。これだけあると、何だか怪しいように思えるんだけど…。マップを見ると…やっぱり通路が！

B2

# STEP 3 森のダンジョン

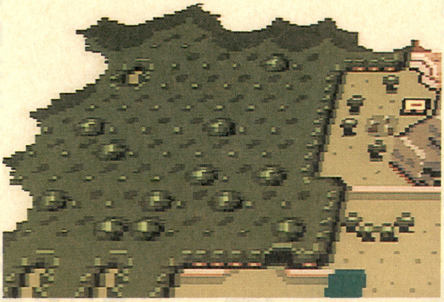
## 入口がたくさんあって迷っちゃう

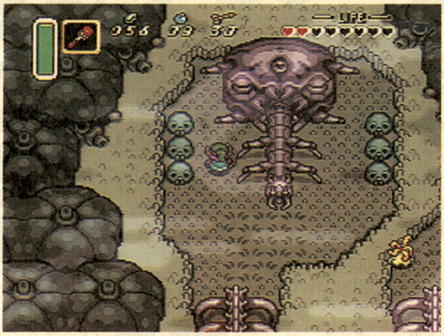
闇の世界の３つ目のダンジョンは森にある。しかもこの森は「ドクロの森」という気味の悪い名前がつけられているだけあって、いろいろなところにドクロや骨が転がっている。光の世界の「まよいの森」とは大ちがいだね。

さて、ここのダンジョンは、これまでとはちがって、入口がいくつもある。ドクロの口から入る以外に、落とし穴から落ちてもダンジョンへと行けるのだ。ただし、どこから入っても同じなのではない。そこに注意したいところだ。

ダンジョンの中はいくつかのブロックに区切られており、ある特定の入口から入らないと行けない場所も存在する。入口の数は全部で７つ。ちょっと手間がかかるかもしれないけれど、どの入口に入るとダンジョンのどこへ出られるのかをチェックしながらプレイするのがいいだろう。

ある部屋では上から手が降ってくる。これに捕まるとダンジョンに入った場所へと戻されてしまう。手が出現するときに発する「ヒュー」という音が聞こえたら注意すること。





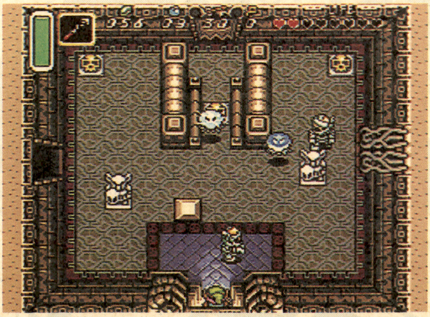
↑森の左上にあるコレも、ダンジョンへの入口。でも、あることをしてからでないと、入口を開くことはできないんだよね



↑ドクロの森には、いくつもの穴が口を開いている。この穴は、森のダンジョンへの入口なんだ。どんどん落ちてみよう



↑森のダンジョンで、一番やっかいなのが、上から落ちてくる手。落下音が聞こえたら、急いでその場を離れないと…

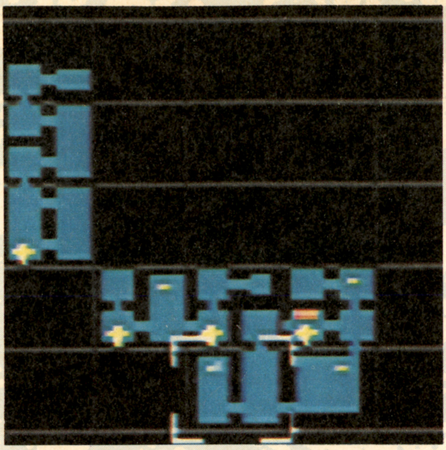


↑手につかまってしまうと、なんとダンジョンのスタート地点へ戻されてしまうのだ。今までの苦労が無駄になるんだぞ

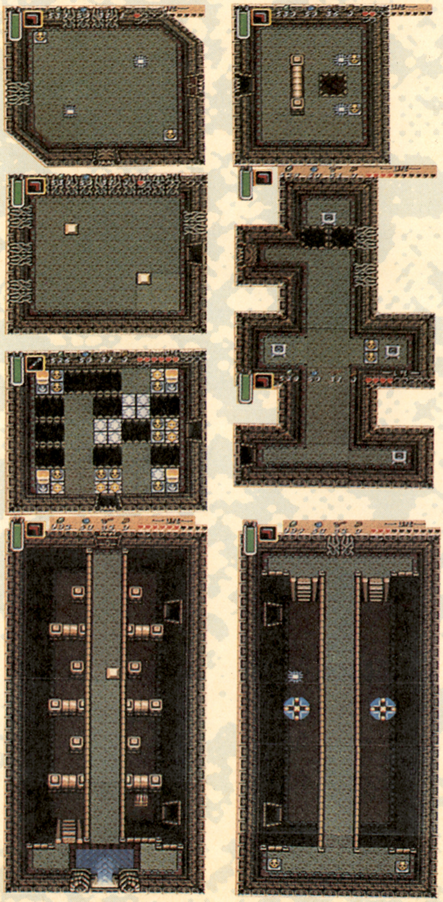
## 部屋のつながりに注意して探索だ

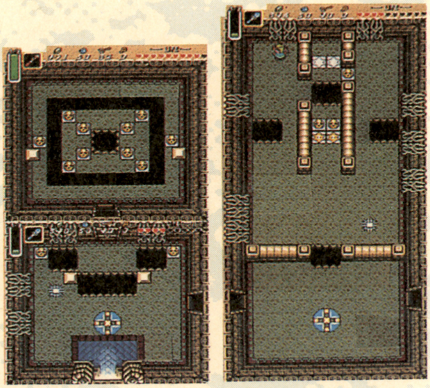
森のダンジョンのＢ１は、３つのエリアに分けられる。言いかえれば、どの入口から入ってもいいわけではない、ということ。右のマップ画面と下の写真マップを参考に探索してほしい。

このエリアで一番気をつけなければいけないのは、画面上部から「ヒュー」という音と共に落下してくる「手」だろう。これに捕まると、ダンジョンに入ったところまで強制的に戻されてしまうのだ。せっかく敵を倒しながら進んだ苦労が無になってしまうので気をつけよう。もちろん、これをうまく利用して戻る、というテクニックもあるのだけど、そんなことをするぐらいなら「マジカルミラー」を使えばいいわけだからねえ。



「手」を使ったバグ技もある。Ｐ64のマップの一番右にある縦に長い部屋。ここのボヨヨンブロックに上に弾かれながら「手」に捕まると、なぜか落とし穴にハマッて身動きがとれなくなってしまうのだ。こうなるとリセットをするしかない。ワ





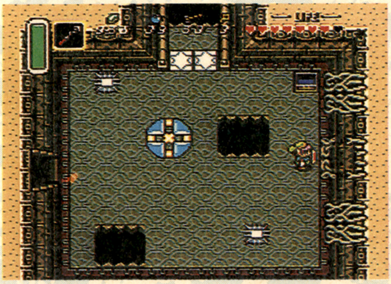
B1

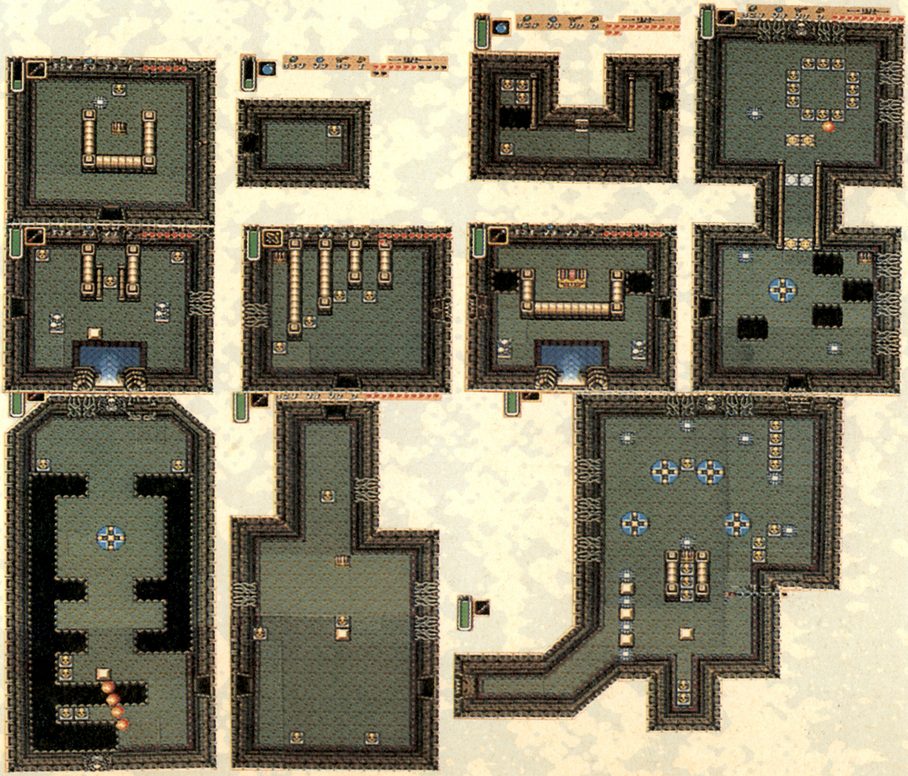
ザとやるのならいいけれど、何も知らずにハマッてしまうと泣きたくなる。そうならないためにも、これは頭の中に入れておくこと。

ＢＩで役に立つアイテムは「フックショット」。フックを伸ばしているときは無敵だし、落とし穴をムシして移動できる点も魅力。意外なところで活躍してくれるので、いろいろと試してみよう。あ、そうそう。斬るとビリビリと感電してしまうイヤなヤツ「バリ」も、フックショットなら楽勝で倒せるのだ。覚えておこうね。Ｐ65の右上の部屋も、フックショットを使えばスタースイッチをムシして下から上へ行けるのを知っていたかな。

この階で他に引っかかりそうな場所は…特にないかな。隠し扉もあったりするけれど、マップを注意深く見てさえいれば引っかかったりしないし、火のついていない灯ろうが怪しいっていう点も書くまでもないよね。がんばっておくれ。


→とあるスイッチを引っぱると、宝箱への道が開ける。ファイアロッドだぞ！


←木の根も切れるところがある。そこが通路だということもあるから注意して

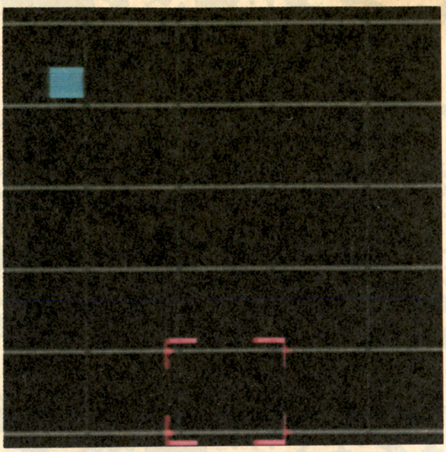


## 森のダンジョンのボスは「ガ」だ

「ファイアロッド」というアイテムを入手したら、ボスキャラのいるエリアへ行く資格が得られる。ところが、そこへの行き方――つまり7つ目の入口がわからない。ドクロの森の左上にある骨の像が怪しいのだけど、どうしたらいいのかな。

そんなときに、まず考えなければいけないことがある。そう、手に入れたばかりのアイテムは、そのダンジョンで役に立つことが多い、という公式だ。この森のダンジョンでも、それは例外ではない。ま、とにかくいろいろと試してみてね。うまくゆけば、入口を開けることができるぞ。

ここで登場するボスキャラの名は「ガモース」。その名前からも推測できるように「ガ」だ。パタパタと羽ばたきながら、リングレーザーのような



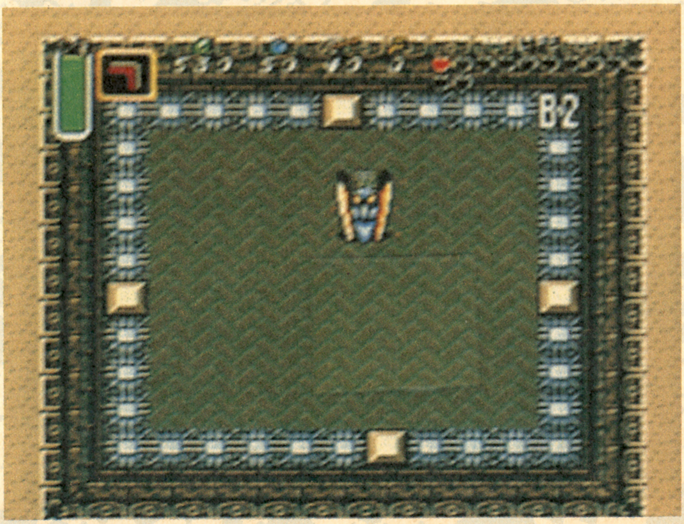


↑蛾の怪物、ガモースがここのボス。ガモースだけではなく、部屋の周囲や中を動いているトゲにも注意しなくてはならない



←ガモースは三方向に弾を撃って攻撃してくる。アイテムをうまく使えば簡単よ

鱗粉を3方向に飛ばしてくる。これだけならば特に難しくないのだが、ボスの部屋には他にも仕掛けがあって、プレイヤーを困らせる。ひとつは、部屋の中にあるトゲのブロック。なんと、コイツが動くのだ。全部が同時に動いたりはしないけれど…。もうひとつは、床が動くこと。じっとしているだけでも移動してしまうので、プレイヤーは常に緊張を強いられるのだ。ボス自体はあまり強くない。




B2

# STEP 4 村のダンジョン

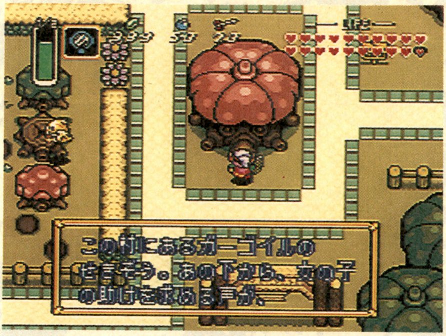
## はぐれ者の村に迷宮への入口が！

レベル4のダンジョンは、なんと村にある。だけど、他と同様に、ここもその入口が隠されており、発見するのが大変だ。ヒントもないし…。

いや、ちょっと待った。ヒントはあるのだ。とりあえず、Xボタンでフィールドマップを呼びだし、「はぐれ者の村」の周辺を見てほしい。

すると、クリスタルのマークが、村のある場所に表示されていることがわかるでしょ。その場所とは、ズバリ悪魔の石像。光の世界のカカリコ村では「風見ドリ」があったところだね。とりあえず、そこでいろいろと試してみよう。特にアイテムを使う必要はないから、すぐに入口を出現させることができるはずだ。

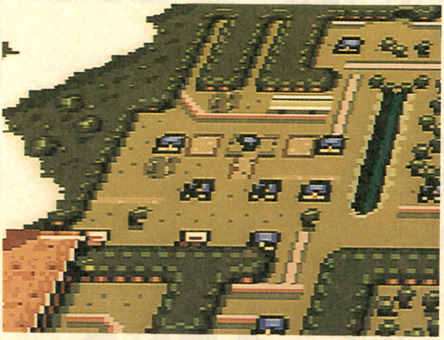
ここのダンジョンは、それほど難しくない。序盤は立体交差が多く、面倒くさそうなイメージを受けるが、すぐに慣れると思うよ。また、立体交差のために見えない場所に部屋と部屋をつなぐ通路（？）があったりするけれど、これもマメにマップを呼び出していれば問題なし。でしょ？

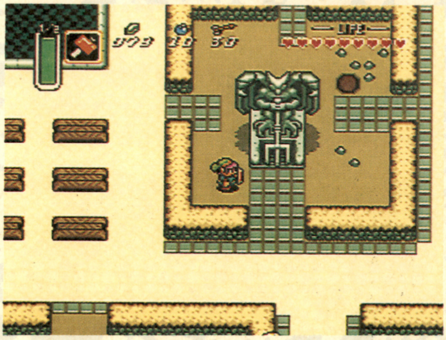



↑はぐれ者の村の右下にある木は、話しをすることができる。彼は、この村にあるダンジョンについて、教えてくれるはずだ



↑マップ画面を見てみる。ふむふむ、クリスタルの表示は、まちがいなく村を示している。この位置は村の中央の石像だな





↑ここが悪魔の石像だ。でも、入口らしき穴は、どこにも見当たらないぞ。体当りしたり、押したりと色々と調べてみよう

それでは、村のダンジョンの攻略を――と思ったが、ちょっと気づいた点があったので、まずはそれについて。光の世界のカカリコ村のある人物が言っていたメッセージが、実はここでようやく役に立つのだ。誰が何を言っていたのかを忘れてしまった人は、マジカルミラーで光の世界へと戻り、情報収集をやり直してみよう。意外なメッセージが、村のダンジョンのボスを攻略する上で重要だったりするのだ。ほらほら、ダンジョンの中には、カカリコ村のあそこで見た風景に似た場所があったでしょ。アレだよ。

あ、それから爆弾の使い方も重要だぞ。

## クリスタルスイッチの場所は!?

前のページでも少し触れた「立体交差」が、このダンジョンの最初の山場。Ｘボタンで表示するマップでは立体交差がわからず、つい迷ってしまう。マップを信用しすぎるのも考えものってワケだね。場所によっては少し遠まわりをしなければ行けないところもあったりするので、右ページのマップを活用してムダな労力を省こう。

立体交差ゾーンを過ぎると、残りは８部屋。部屋のつながりを把握するのは、それほど難しくない。右のマップを参考にすればいいね。

ただし、クリスタルスイッチの場所だけは頭に入れておくこと。左上の部屋からはＩＦへと上がれるが、クリスタルスイッチの色が適切でないとすぐに進めなくなってしまうし、同じＢＩでも移動のさまたげになる場所があったりするからね。

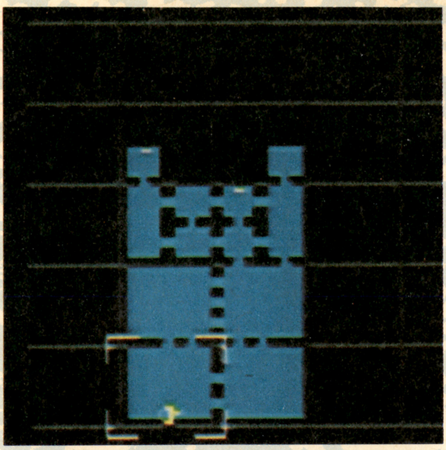
右上の部屋は、ボスキャラと闘う場所。行くのは簡単だ。しかし、誰もいない。このダンジョン最大の謎がここだ。ポイントとなるのは、ここで



↑Ｂ１の奥には、誰もいない部屋が。いろいろと試してみても何もおこらない。この部屋には、どんな意味があるんだろう



↑ボス・ブラインドが出現！　これまでよりも、攻撃が激しいので油断は禁物だぞ。倒したと思っても、気をぬいちゃダメ





↑このクリスタルスイッチが、ダンジョン攻略のポイント。スイッチに連動した床をうまく切り替えて先へ進んでいこうね

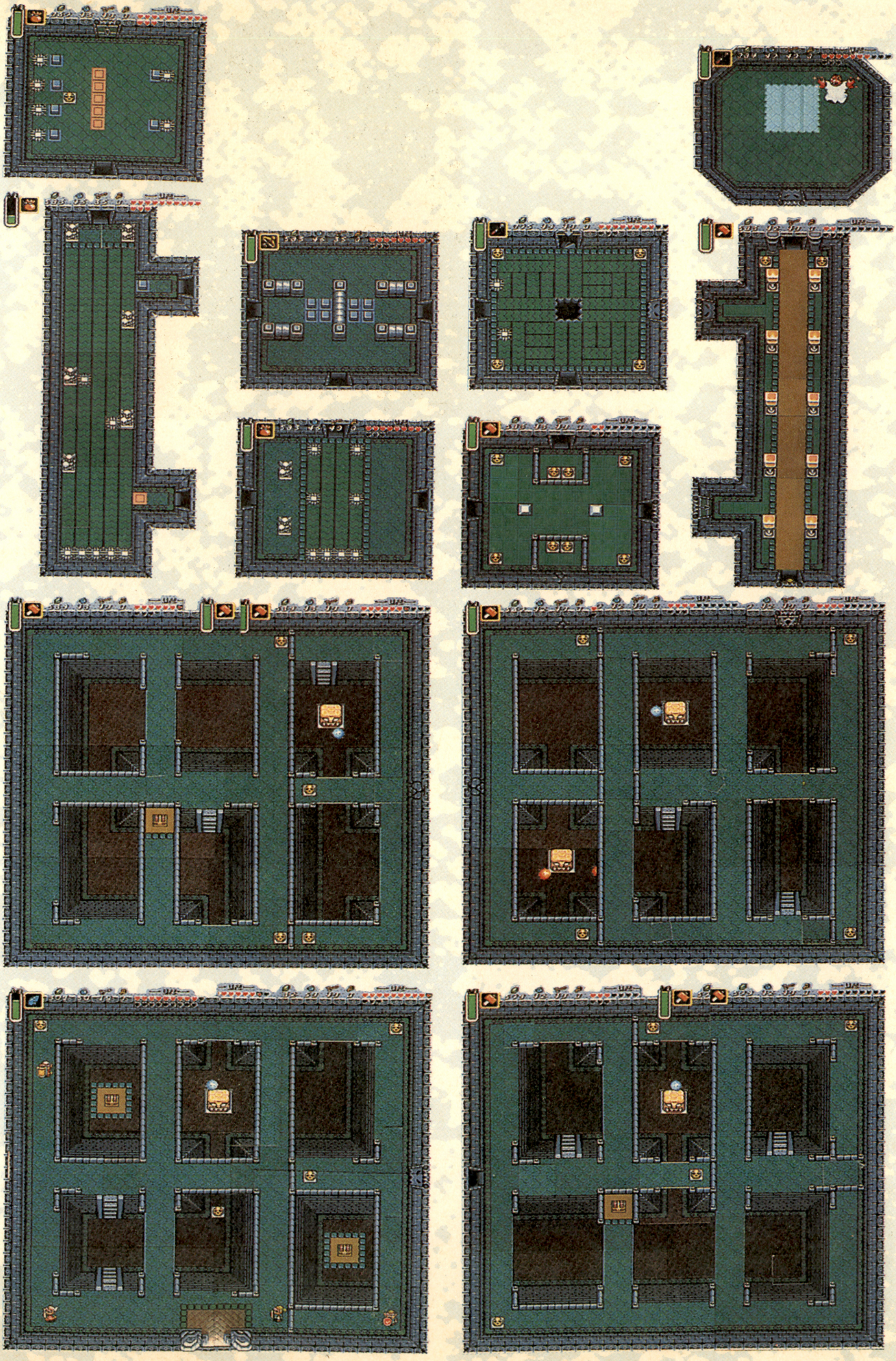
何をするか、ではない点。これ以上書いてしまうと楽しさが半減してしまうので書かないよ。ただ、それではあまりにも無責任なので、ヒントを。

カカリコ村のある人物のセリフを思い出そう。ＩＦであることをすると、このボスの部屋に影響を与えられるようになる。それで、ようやくボスキャラとの戦闘がはじまるわけだ。

「ゼルダの伝説」の中で、一番プレイヤーの意表をつく場所だ、とだけ言っておこう。

このダンジョンはＢＩ、Ｂ２、ＩＦの３つの階から構成されている。ＢＩのつぎにＩＦ、それからＢ２という感じで探索しよう。

B1



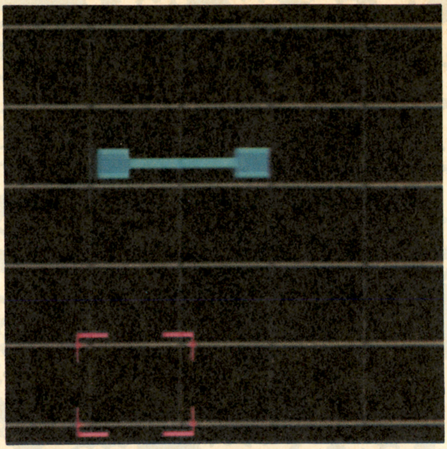
## 爆弾を使うのが最大のポイント！

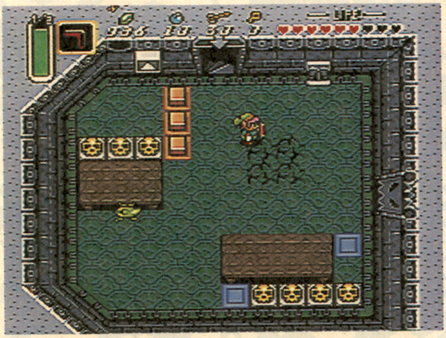
クリスタルスイッチの色さえ適切ならば、まったく苦労することなく探索することができるであろう。エリアも３つしかないし、また敵が強いわけでもない。何のための階なのかな？

ここで注意しなければならないのはグラフィックだね。この階で見られる背景を、キミは以前にも見たことがあるはずだ。そう、カカリコ村のあの場所で、だ。そして、そこで得られたヒントを総合すると、ここのボスの弱味がわかってくる。そうなれば、やるべきことはひとつだ。

１Ｆの一番右のエリア。ここには、ワザとらしく柵で囲まれた部分がある。もちろん、中には入れない。誰がこんなことをしたのだろう。考えればわかるよね。このダンジョンのボスキャラなのだ。ここで何をすべきかがわかったら、クリアも近い。え、わからない？　困ったな。

じゃ、ヒント。闇の神殿でクリスタルスイッチの作動の難しい場所があったでしょ。ここも、それと同じなんだよ。爆弾をうまく使えれば、ボスキャラとの戦闘は、もうすぐだ。

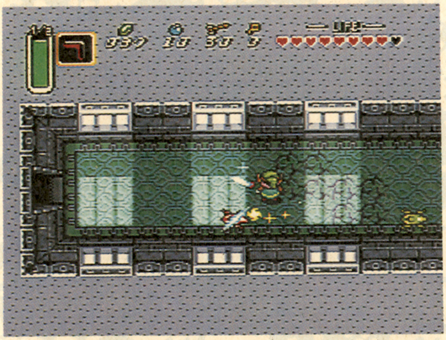




↑クリスタルスイッチを操作しなくては、行けないところも当然ある。スイッチの切り替えは細めに行うようにしたいところ

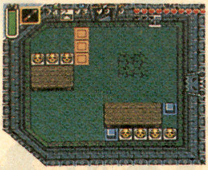


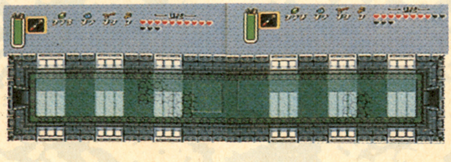
←崩れる床が目の前に。でも低い壁があって近づけないぞ。どうすれば壊せるかな

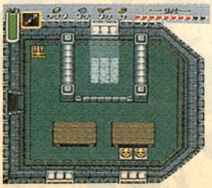


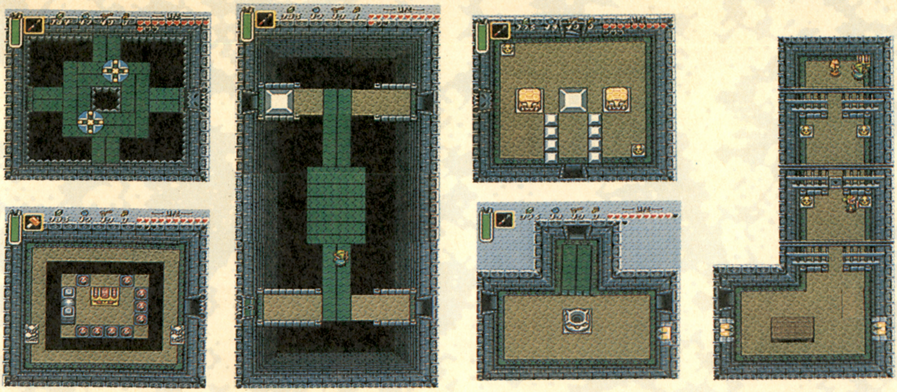
↑窓から射しこむ光を、どこかで見たことないかな？　ここの通路で出現するネズミは動きが素速いので、注意が必要だ

## 1F









## B2

## 捕われている少女は一体誰なの？

Ｂ２の最大のイベントは、右の牢屋に捕われている少女の救出だ。誰が、一体何のためにこんなことをしたのかはわからないけれど、とにかく助けてあげよう。いいことがあるかもしれないね。

そういえば、はぐれ者の村にある木の中で、会話できるものがあったのを知っているかな。そこで木が言っていた声の主がこの少女なのだ。ま、この際どうでもいいのだけどさ。

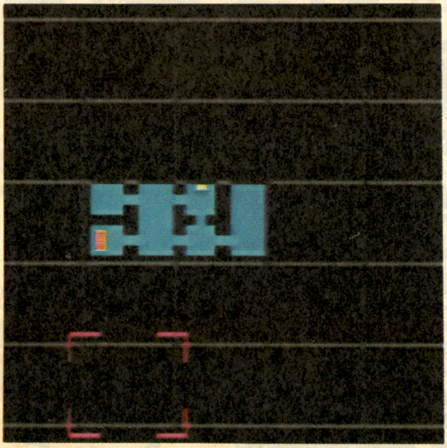
さて、Ｂ２に来たのなら左下の部屋にある大きな宝箱も開けておくべきだ。この中に入っているのは「パワフルグラブ」。今持っている「パワーグラブ」のお父さんのようなヤツだ。これがあれば、持ち上げられなかった黒い岩もへっちゃらとなるぞ。持っていないと行けない場所もあるし…。取っちゃえ、取っちゃえ！




↑大宝箱だ。一定時間で周りの床が崩れちゃうけれど、フックショットをうまく使えば穴を渡っることができるよ。へへ



↑捕われていた女の子を助け出したぞ。この娘がクリスタルを持っているのかな。それにしては不自然な気がするんだけど



STEP 5

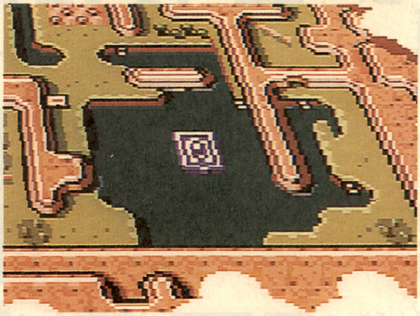
# 氷のダンジョン

## ワープゾーンを活用して入口へ！

レベル5の迷宮「氷のダンジョン」は、氷の湖の中心にある。そこには、光の世界でのハイリア湖のような美しさはなく、暗く、寂しい。敵モンスターの攻撃も激しく、できれば近づきたくないのだが、それでも入口を発見しないことには探索は中断してしまう。

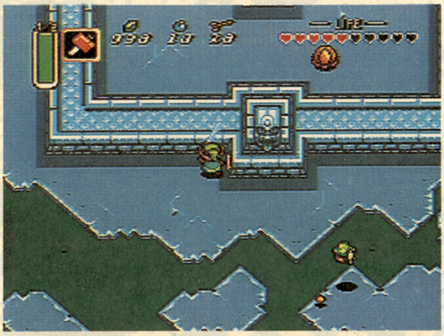
ところが、ダンジョンのまわりをいろいろと調べてみてもムダだった。入口が、どこにもないのである。なるほど、そうか。ここも入る前に謎を解かなければならない場所なんだね。

で、押したり引いたり、体当たりもしてみる。が、ダメ。アイテムを片っぱしから使ってみる。森のダンジョンで手に入れた「ファイアロッド」なんて効果ありそうだ。氷を溶かすと、そこには

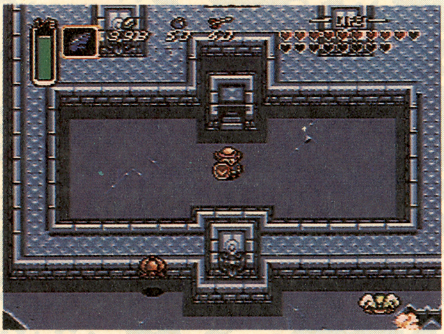


入口が…なかった。うーむ。

ここで、光の世界のマップを見ようとした人は頭がいいぞ。ふたつの世界の様子をくらべてみると…氷のダンジョンと「幸せの泉」のある島が対応しているのがわかる。そういえば、あの島の上には黒い岩が置かれていたなあ。まさか…。



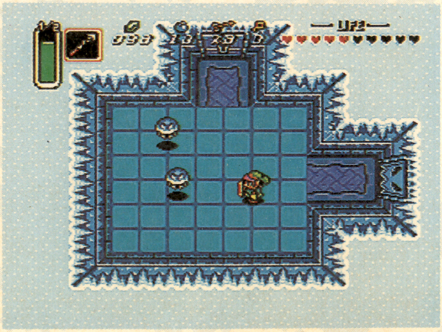
↑①：氷の神殿は、どこを見ても入口らしきものが見つからない。どうすれば中に入れるかな？　そうさ、鏡を使うんだ



↑③：岩の下に隠されていたワープゾーンを使い、再び闇の世界へ。なんと神殿の囲いの内側に！　これで中へ入れるね



↑②：マジカルミラーを神殿の前で使うと、ここへ出現する。レベル4で手に入れたアイテムで、岩を持ち上げてみると…



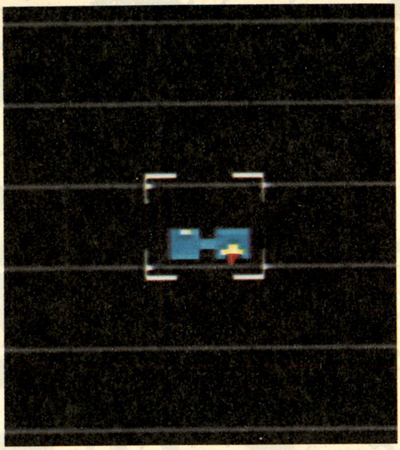
↑氷の神殿なのだから、当然、氷の床もある。この床の上では滑ってしまい、うまく操作できなくなってしまうんだ。注意

## 特殊な敵と滑べる床を攻略する。

「氷のダンジョン」という名前どおり、ここには滑べる床というものが登場する。そのまま歩くことはできるのだけど✚ボタンの反応が鈍いし、勢いがつくとすぐには止まれないし…。大変だ。

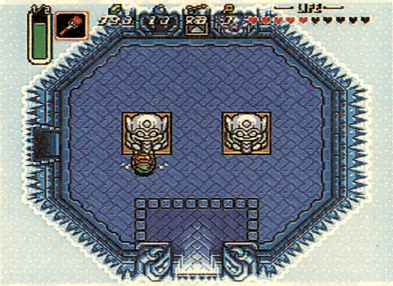
　また、敵モンスターにも特殊なヤツが登場するので注意したい。コイツはダンジョンの最初の部屋からいきなり現れ、主人公に襲いかかってくる。しかも、剣では倒すことができないから困ってしまう。では、どうやって闘うべきなのだろうか。ヒントは、ここが氷のダンジョンだ、ということかな。この部屋には長老サハスラーラのメッセージを聞ける場所がある。それを見れば、簡単に倒せるよね。このモンスターを見事に倒すと、左の扉が開き、先へと進めるようになる。

　氷の床について、もう少し書いておこう。ここは慣性が働くため、慣れるまで思ったような動きができない。モンスターが何匹かいるだけならマシ。ダンジョンの中盤から、トゲのブロックもからんでくる。少しずつ、ゆっくりと進んでゆくのが最良の策なのだろうか？　いや、ここでなかなか使えるテクニックがあるので、それをお教えしよう。ズバリ「フックショット」を使うのだ。フックショットを伸ばしている時は無敵だし、すべっているならその場所でピタリと立ち止まれる。知っていると少しは役に立つでしょ？



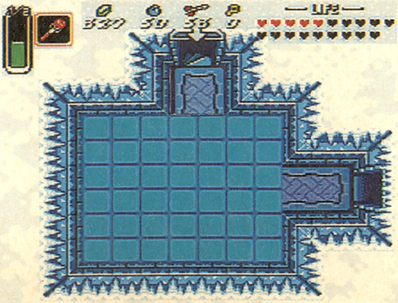


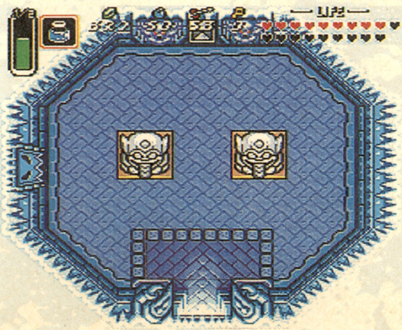
←敵の中にはファイアロッドでないと倒せないものも。魔法を大切に使うこと



↑舌を出した石像。ここでは何も意味はないが、あとで…。ちゃんと調べようね

1F





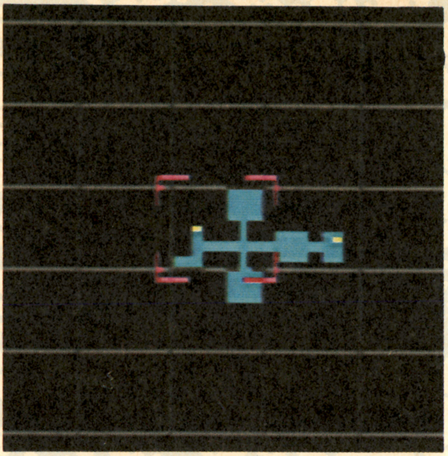
## 各階のつながりを頭に入れよう！

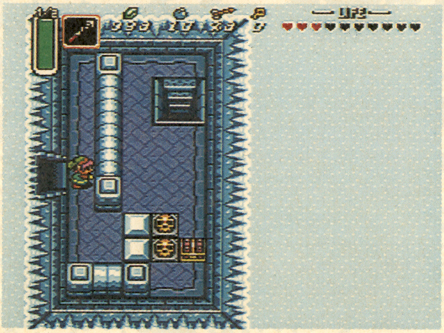
１Ｆの左の階段を降りるとＢ１へ。この「氷のダンジョン」は各フロアが狭いのだけど、７階もあるし、一度下の階へ行ってからでないとこられないエリアが存在したりして頭が混乱する。行ったことのない場所が残っているならば、常にそれを考えながら探索するようにしたい。

さて、この階の攻略法だ。

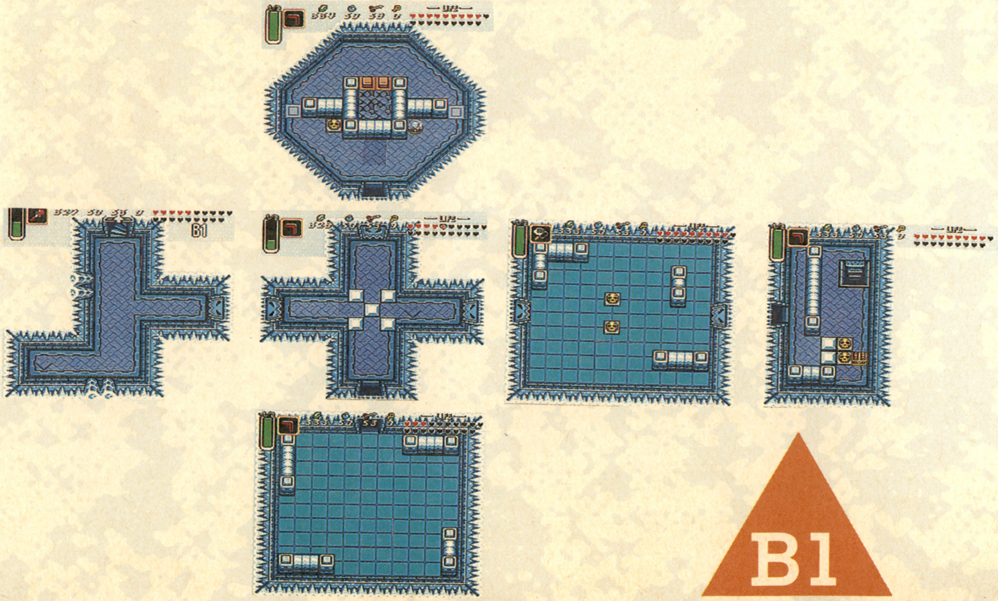
下のマップを見ればわかるように、６つのエリアから構成されている。中央の十字路は、真ん中のブロックを押すことで通行可能になるが、左から来た場合は、一度下の部屋に入らないことには上か右の部屋へと行けないようになっているので注意したい。一番右の部屋の宝箱は、下の階へ行ってから取る。――と、ここで気づいたと思う。そう、くだり階段がないのだ。うーん、どうやって下へ行くのだろう。これに関しては、もう画面をじっくり見てもらうしかないかな。ヒントは、爆弾を２つ使う、ということだろう。

氷の床のエリアが２部屋あるので、爆弾を使うとき以外は「フックショット」を装備しようね。



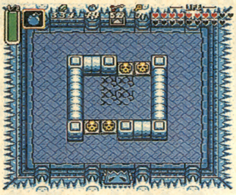


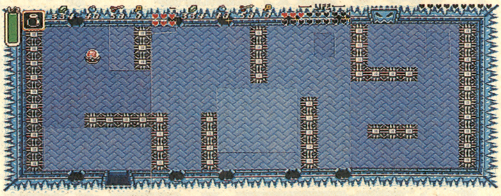
↑別のフロアからでないと、行くことのできないところもある。気になるけれども、先に他のところを探索することにしよう

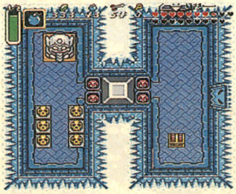


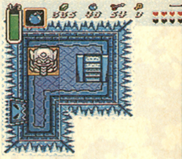
B1

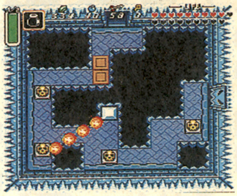
# B2

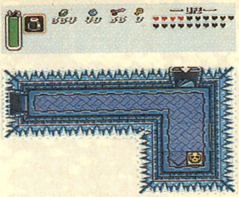








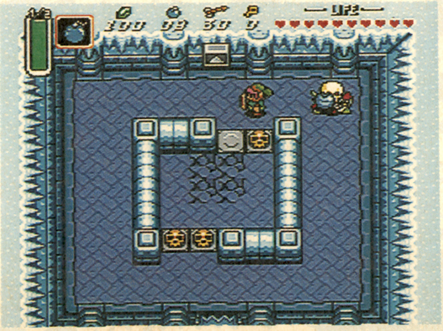




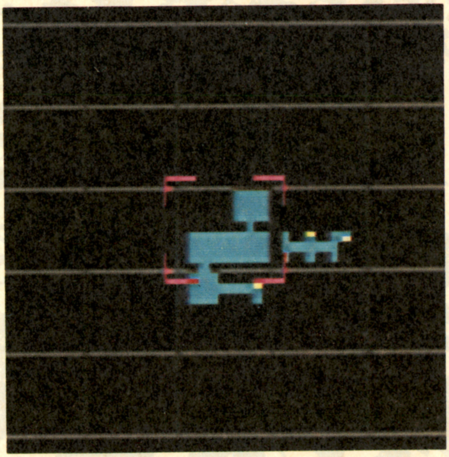
## 2つのエリアに分かれているB2

Ｂ２の一番右の部屋にある階段をのぼれば、Ｂ１の宝箱を開けられる。が、残念ながらＢ２は２つのエリアに分けられており、Ｂ４へ降りてからでないと一方へ行けないのだ。

この階のスタート地点は、マップ中央の上。飛び出した形になっている小さな小部屋だ。上のマップを見ればわかると思うが、完全な一本道。迷うようなことは絶対にない。ただし、だから簡単なワケではないので甘く見ない方がいい。



↑主人公よりも大きい、ガイコツの騎士が出てきたぞ。コイツは、剣だけでは倒せない。バラバラにしたら、爆弾でとどめだ



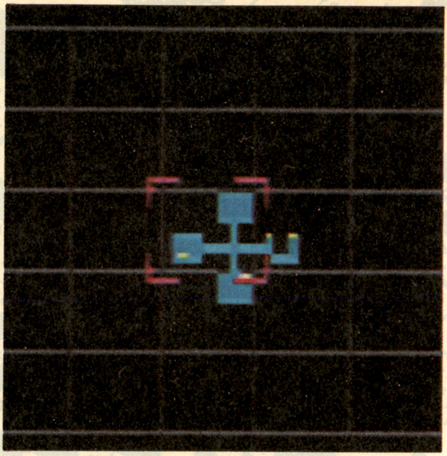
トゲのブロックがカベのように並んでいる横長の部屋。ここは写真を見ただけではわからないが、実は床が横にスクロールしているのだ。だから、じっとしているとトゲにぶつかって痛い目に遭ってしまう。しかも、床の動く方向はしばらくすると変わるから困りもの。ダッシュを使って一気に進むよりも、少しずつ確実に行こう。

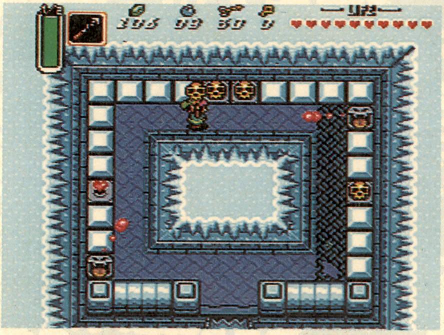
次の部屋。ここはファイアーバーがグリグリとまわっていて、思わずダメージを受けてしまうところ。でも「フックショット」をうまく使うと…。

## この階から進めるルートが増える

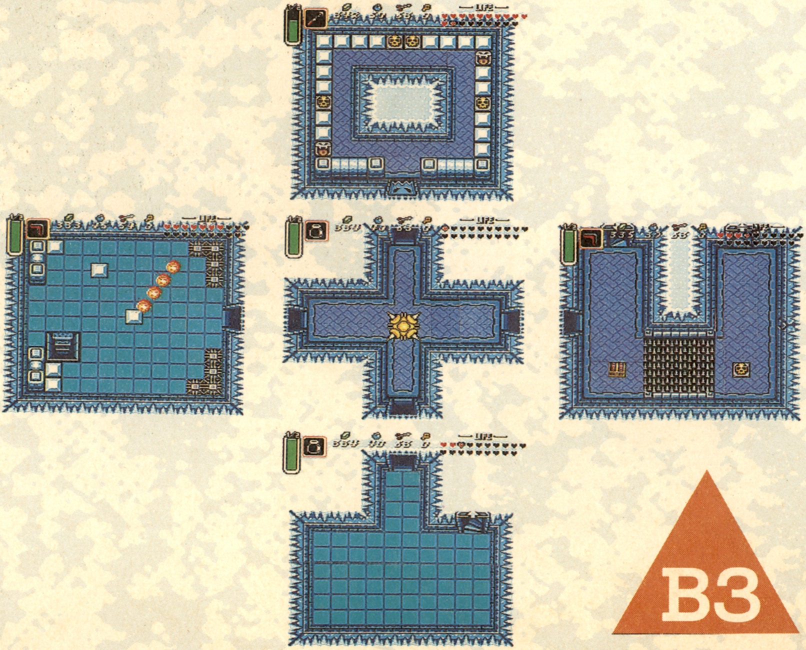
下のマップをじっくり見てほしい。これまでは一本道に近い展開であった。が、ここからはプレイヤーの選択肢が増えるというか、どっちへ行った方がいいのだろうと迷わせるようになるのだ。とりあえず右の小部屋へはＢ４からしか行けないので除外（ここでもフックショットを使えばトゲをムシして移動できるよ）。すると、上か左か。左は階段を降りるパターンで、上は床が崩れ、下に落とされるパターンだ。となると、自由に戻ってこられる方——つまり階段を選びたくなるね。ただ、上の階でやり残したことがあったということを考えると、上の部屋から落ち、Ｂ４で右の部屋からまわってゆくルートがいいかもしれない。ま、それぞれの好みかな。

そうそう、このダンジョンではマジックポイントが生死を決定すると言っても過言ではないので魔法はなるべく使わないようにしよう。ビンに青い薬が入っていれば、まず大丈夫だろうけど。



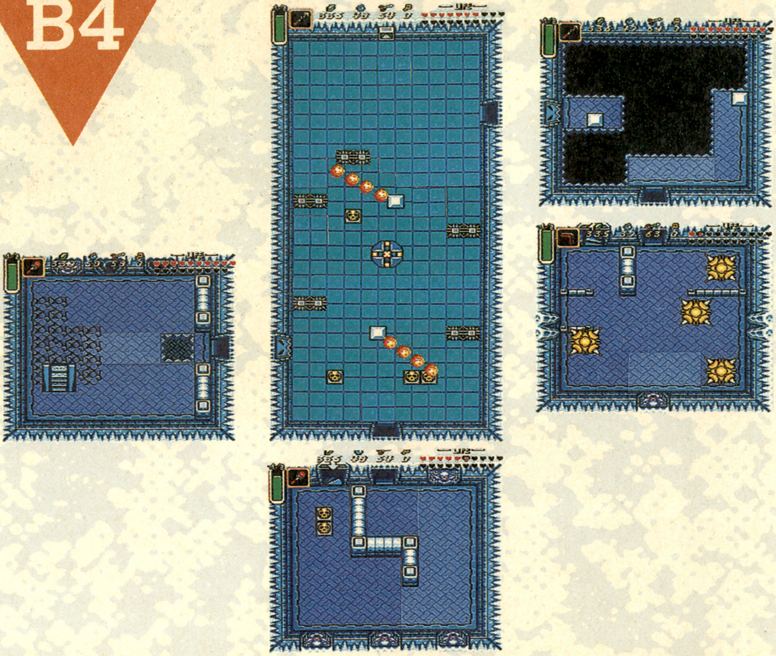


↑何もない部屋だと思ったら、床が崩れはじめたぞ。穴の中へ落ちてもダメージにはならないんだ。下の階へは行くけどね



B3

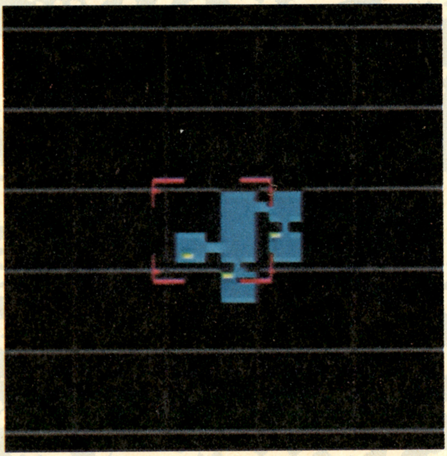
# B4



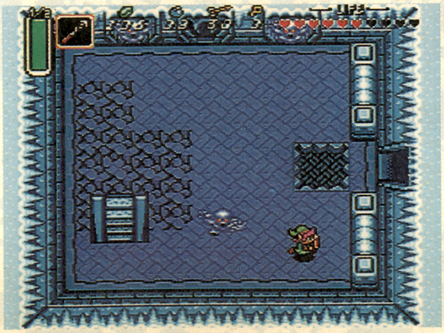
## 怪しい床を見逃さないようにせよ

Ｂ４は大きく分けると２つのエリア、となるのだけど、ここに来たばかりのときは中央の縦長の部屋とその左の部屋を行き来することはできないので３つのエリアと言った方がいいかもしれないね。落下でＢ４へ来たのなら、右の部屋を、階段で降りてきたときは「落とし穴」で下へ行き、そこの探索をすることになる。

右の２つの部屋には何もない。ひとつ目はフックショットを使い、２つ目の部屋は急いで左上の階段へ。これだけだ。ムダな行動をしてはダメ。



一方、左の部屋は右に落とし穴があるだけのように見えるが、どうも怪しい。壁からファイアロッドでしか倒すことのできないモンスターが２匹出現する。まずは、それをやっつけてしまおう。で、左側の怪しい床を調べてみる。いろいろと試すと、きっと道が開けるはずだ。

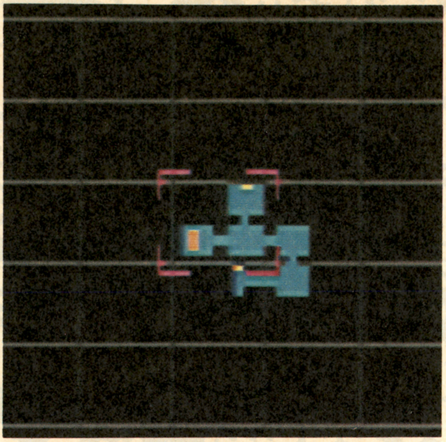


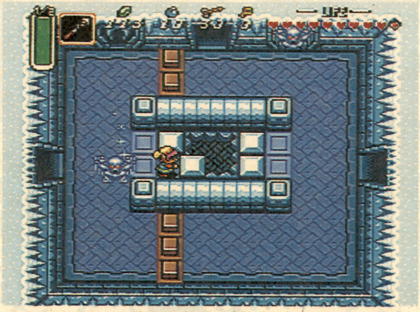
↑階段の後ろにある、ひび割れた床。ここは爆弾で破壊することができるんだ。穴から下へ落ちると、いいものがあるはずだ

## 氷のダンジョンの山場がココだ！

長かった「氷のダンジョン」の探索も、ようやく終わりが見えてきた。立体的なつながりを見せていたエリアも、ここで１つに収束する。

だが、同時に問題も生じてしまう。そう、クリスタルスイッチである。ここまでにこのスイッチは一度しか出てきていない。が、このためにわざわざＢ２へと戻るのは面倒くさいし、それどころか、Ｂ２のスイッチを作動させても今度はここへ戻ってこられなくなってしまう。つまり、つぎのフロアであるＢ６のクリスタルスイッチに頼るしかないわけなのだ。



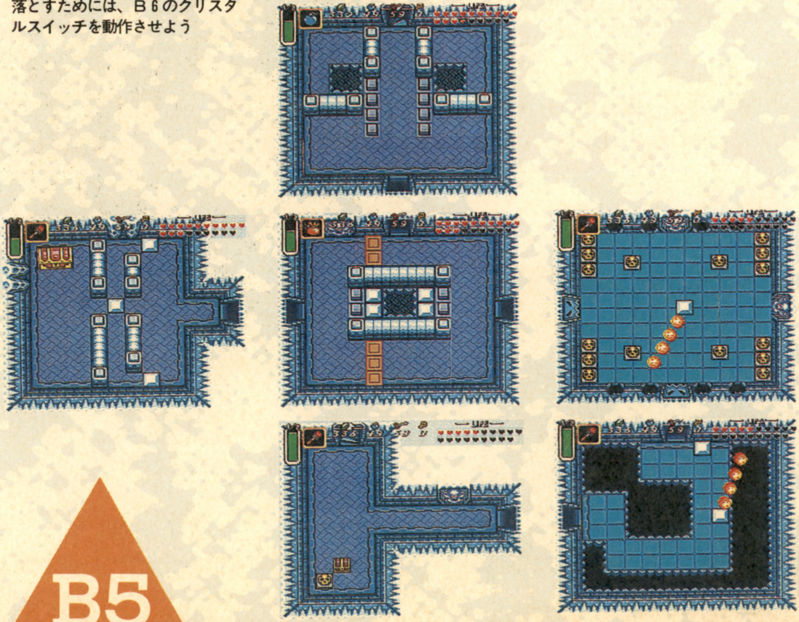


↑ここのブロックを下へ落とさなければ、Ｂ６より先へは進めない。落とすためには、Ｂ６のクリスタルスイッチを動作させよう

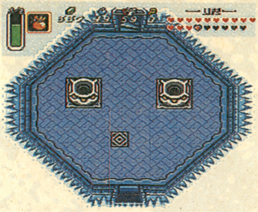
Ｂ５で「青い服」やカギを入手したら、一番上のの部屋の階段を使ってＢ６へ。

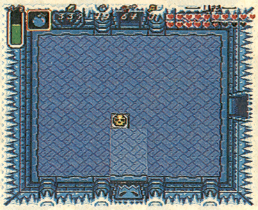
部屋の中央にある怪しい穴へは、両わきに並んでいるブロックを落としてから入ることになる。が、どれを落とすかが問題となる。とりあえず左側から試してみるのがいいのではないかな？

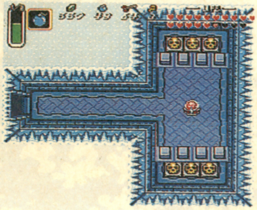
その上の部屋の落とし穴は、Ｂ６のマップをよく見ればわかるはず。これは小妖精のいる壺へと入るためのものなのだ。体力がない人は、どうぞ。

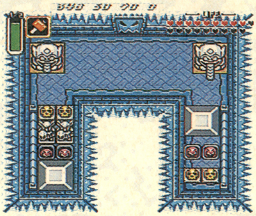


B5





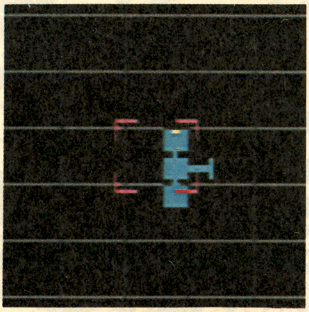




## スイッチを押しつづけるには？

このフロアでするべきことは、まず右側の部屋でクリスタルスイッチを作動させることだろう。これで、Ｂ５の状況が変わるね。

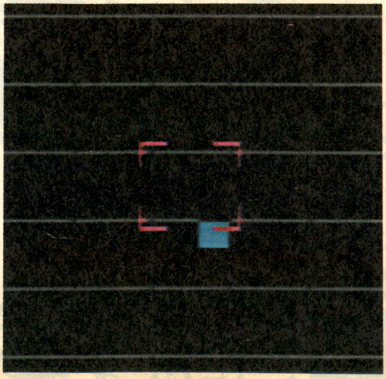
つぎはその左の部屋へと入る。部屋の中央のドクロ（壺）の下にスイッチがあるよ。ところが、このスイッチは主人公が踏んでいるときは作動しているけれど、そこから移動すると無情にも扉が閉まってしまう。どうする？

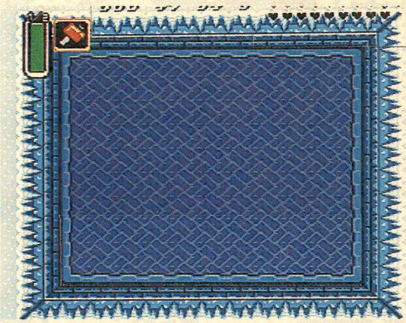


B6

## ボスとの対決ではMPが決め手に

ボスキャラは「氷のダンジョン」にふさわしく、全身が氷で覆われたヤツだ。この氷は無敵に近く、あるアイテムによる攻撃でしか壊すことができない。しかも、そのアイテムはマジックポイントを消費するタイプのものだから、氷を壊す前にＭＰが０になってしまったりすると、マジカルミラーでダンジョンの入口に戻ってやり直すしかない。薬の大切さがよくわかるボスなのだ。





B7



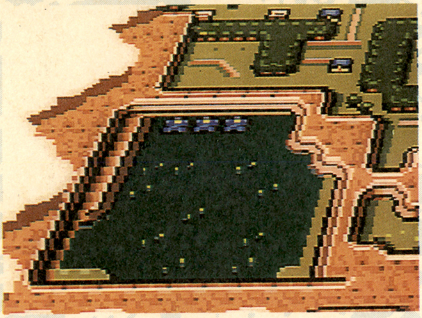
←対ボス戦でも、魔法の力が大切となってくる。魔力回復の薬は、ぜひとも持っておきたい。敵の弱点は？

STEP 6

# 沼のダンジョン

## 2つのアイテムが必要となるぞ!

闇の世界のダンジョンも、ここで6つ目。後半戦に差しかかったかな、というところか。だから、行く手を阻む謎も、かなり複雑になっている。
「沼のダンジョン」へと入るには、2つのアイテムが必要。ひとつ目は「オカリナ」。ただし、動物の広場で拾ったばかりでは役に立たない。その後のイベントを経て、○○を呼び出せることができるようになってこそ本物なのだ。ただし、この効力は光の世界に限られているので注意したい。で、「あやしの砂漠」の左下へと行く。ここの黒い岩の下には、闇の世界へと進めるワープゾーンが隠されているのだ。ここに入れば、そこは「悪魔の沼」。やったね。
しかし、よろこんでばかりはいられない。今度はダンジョンの入口を探さなくてはいけないのだからね。怪しい場所は左上付近なのだけど、どうやったら入口が出現するのかな？　ここで地面に注目。どこかで見たことのあるマークが描かれているよね。さ、これでわかったでしょ。これを見たことのない人は、ヘラの塔の左へ行きなさい!

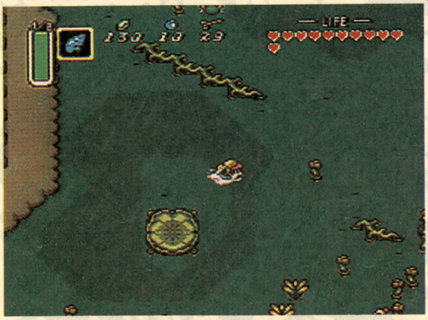




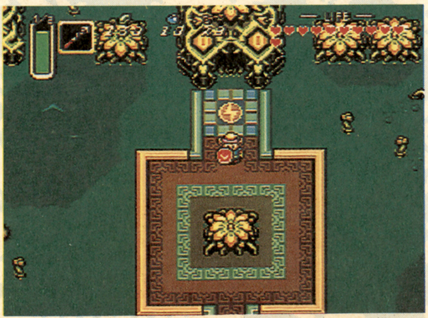
↑光の世界では、この道から砂漠へ入ることができた。しかし闇の世界では行き止まりで、どうしても入れないのである



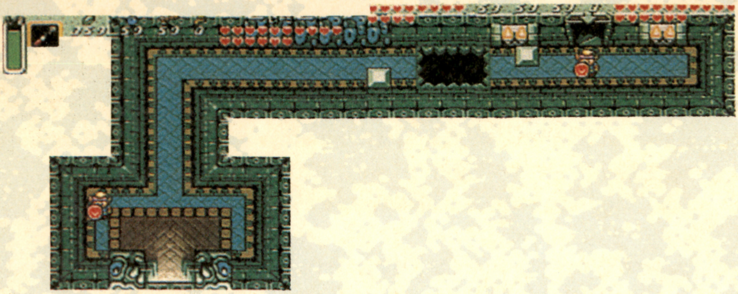
↑ワープゾーンをくぐると、そこは悪魔の沼。沼は嵐で雨と雷の世界となっている。しかも迷宮への入口も見当たらない



↑そこで一度、光の世界へ戻る。実はここにワープゾーンが隠されていたのだ。ここへはオカリナを使えば、来れるよ


↑ある場所で何かを使うと入口が出現する。画面をよく見れば、何をどこで使うのか、わかるはず。さあ、冒険再開だ!

## 1F

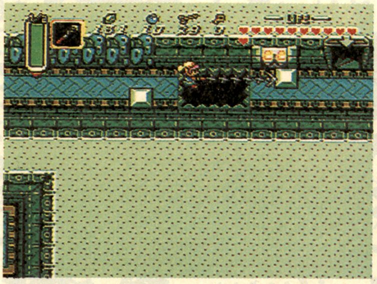


## 4つの灯ろうに火をつけると…!?

沼のダンジョンは、入り方が少し複雑だったので、その内部はどんなに難しいのかな。と心配してしまった人もいるかもしれない。ところが、中に入ってみてビックリ。１Ｆは２エリアしかないし、部屋数も計４つしかない狭さ。

とりあえず一本道なので道なりに進んでゆくしかない。道の途中で大きな穴があり、通れなくなっている。ここは向こう側のブロックに「フックショット」を撃ちこんでクリアしよう。ま、今さら書くようなことではないけど。念のため。

このページの左下のエリアは、Ｂ１からしか行くことができない。ここの右の部屋は、サハスラーラからのメッセージを聞けるようになっている。しかし、これだけのための場所なのだろうか？

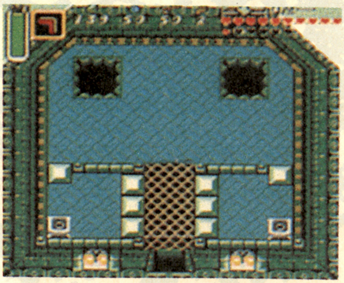


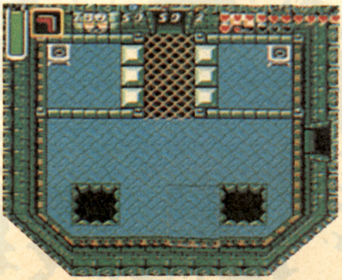
←一階の通路は穴が開いていて、歩いては通れない。フックショットを使うのだ

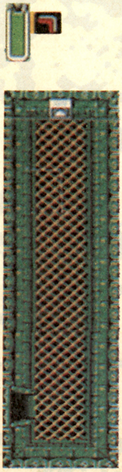
そう思った人は、なかなか鋭い。

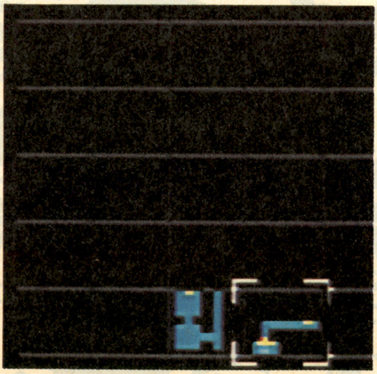
よくマップを見ると、火のついていない「灯ろう」が４つあるよね。これが、とっても怪しい。もちろん灯ろうは柵やブロックに囲まれているから、このままでは近づくことさえできない。どうすればいいのかはわかるね。

このエリアでの行動が適切であれば、新たな進路が開ける。サハスラーラのメッセージどおりだ。この進路を行くと、Ｂ１の見えるけれど取れない宝箱の近くへ。この中に何が入っているのかは内緒だけど、ダンジョンをクリアするために絶対必要なものだ、とだけ書いておこう。なるべく早く取りにこようね。



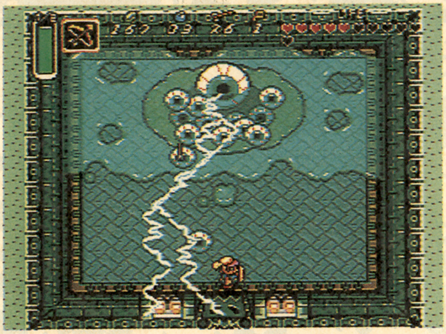




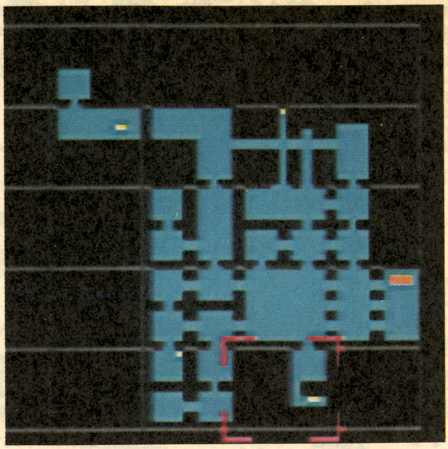


## ひたすら連射でボスを倒そう!?

いきなりボスキャラの攻略だ。コイツは小さな目玉をバンバン飛ばしてくる。小目玉はかなり耐久力があるぞ！　ひたすら連射しているだけでも何とかなるのだが、安全にクリアしたいのなら、やはりアイテムに頼ることをおススメする。矢でも爆弾でも何でもＯＫ。ただし、後者は仕掛けたあとでＡボタンで持ち上げ、投げつけるのがいい。ま、それほど強くないので、ムリさえしなければ平気でしょう。中央の大目玉が水面に出現するとサンダーを撃ってくるのも一度やられれば、もう喰らったりしないだろうし…。小目玉を全滅させると、今度は…。あとはキミの目で確かめてね。



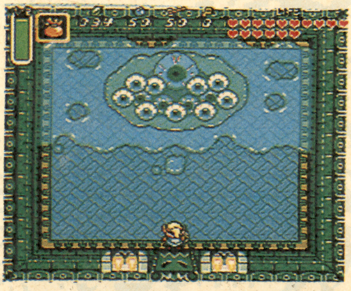
↑クリスタルを守る魔物ゲルドーガ。大きな目玉は稲妻で、小さな目玉は体当りで襲ってくる。小目玉を先に倒すと楽になる

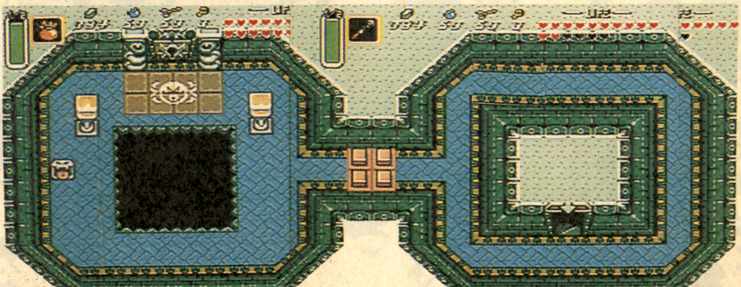


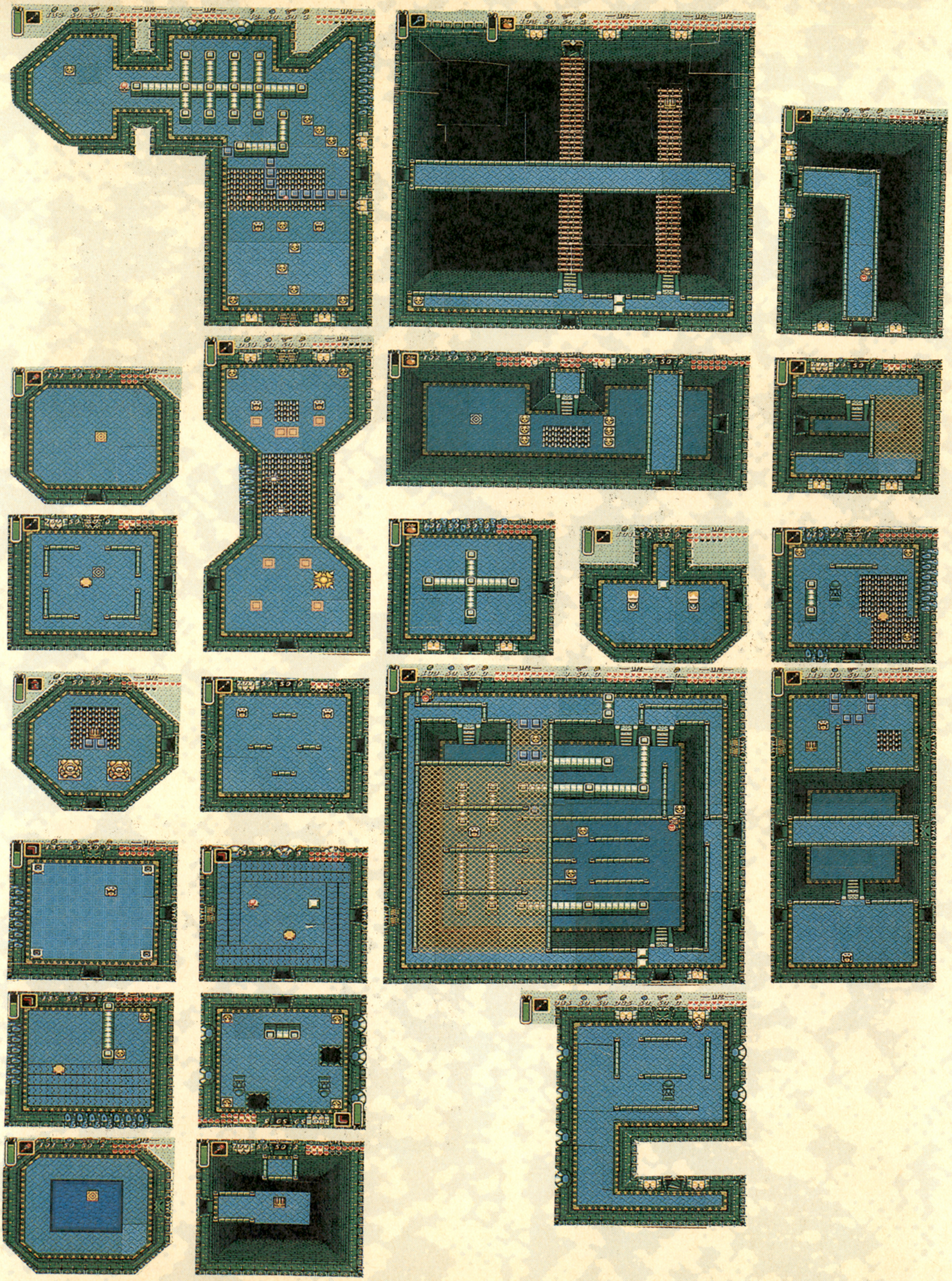
Ｂ１の通常探索エリアのマップは右ページ。広いようだが、実際はそれほどでもない。誌面の関係で省略したが、マップの右側にもう１つの部屋がある。ここには大きな宝箱があるので忘れないようにしたい。ソマリアの杖を入手したら、ボスのいるフロアを目指そう！

Ｂ１でのポイントはクリスタルスイッチ。マップ左上にあるので、これも覚えておこう。

## B1



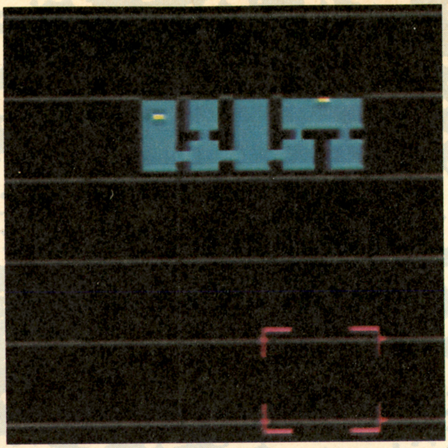


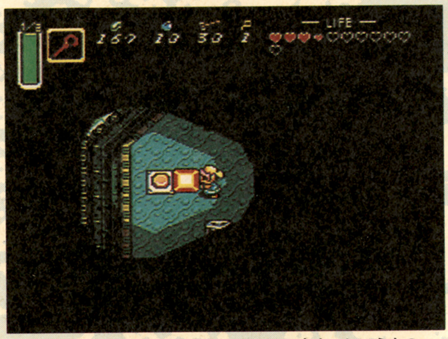


## ボスキャラの前の暗闇ゾーンだ！

下の写真マップを見るとB2は1部屋しかないように思えるかもしれないが、実際は右上のダンジョンマップのとおり、他にもいくつかの部屋がある。マップを作成しなかったのは、ここが暗闇ゾーンだからだ。ただし、マップは単純なので迷うようなことはないので安心してほしい。

1ケ所、引っかかりやすい部分もある。それは、「氷のダンジョン」のボスキャラの直前で登場したトリック――スイッチの上に何かを乗せておかないと閉まってしまう扉の存在だ。「氷のダンジョン」では上の階からブロックを落とし、それを利用した。が、ここでは別の方法が必要となる。とは言っても、部屋の中にブロックの代わりになるものが置かれているわけでもないのだ。

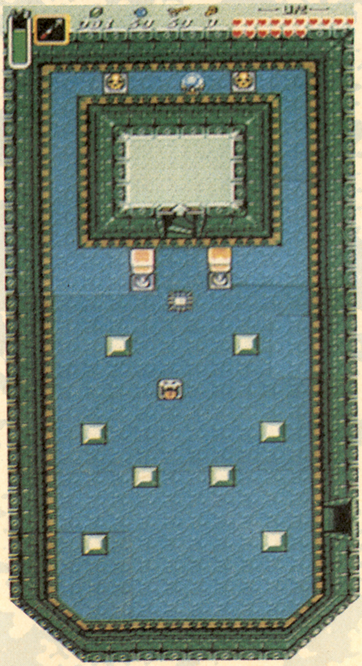





↑ここのスイッチは、踏んでいる間だけ反応するというもの。一度、踏んだだけではダメなのだ。ソマリアの杖を使おう

答を書いてしまってはおもしろくないので、ヒントだけ。アイテムを使う――コレだ。ここまでで手に入れたアイテムを残らず使ってみよう。そうすれば、すぐにわかると思うよ。

ここを抜けたら、ボスまではもうすぐ。暗闇ゾーンで青と赤のブロックが行く手を阻むけれど、その上の部屋に入れば問題は解決するよね。






↑クリスタルスイッチのむこうに、大量のルピーが見えるぞ。宝物庫なのかな？　でも、どうやってあそこに入るのかなあ

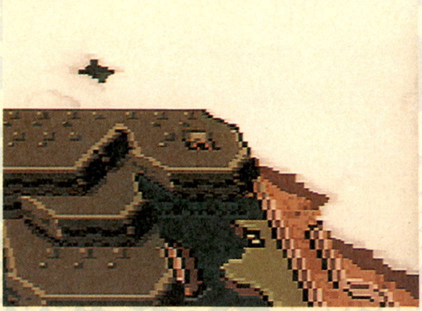
B2

# STEP 7 亀岩のダンジョン

## ゼルダ姫を救出するべく亀岩へ！

いよいよ、ゼルダ姫の捕われている「亀岩のダンジョン」へと突入する。

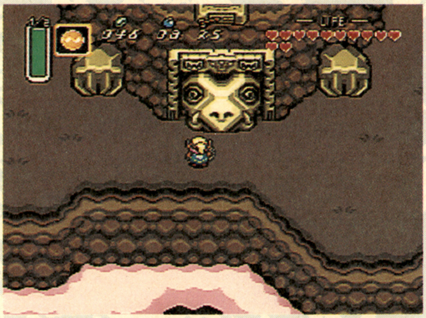
ここへの入り方も少々手順が複雑だ。まず、光の世界のヘブラ山へと行く。闇の神殿で「マジックハンマー」を入手しているはずだから、ヘラの塔の右にある橋を渡り、さらに進めるようになっている。すると、８角形の巨大な岩が見つかるだろう。ここで気になるのは、その上に立っている３本のクイ。まず、ここでひとつ目の謎が登場した。結果から書こう。３本のクイを正しい順に打ちこむと、岩の中心にワープゾーンが出現する。それに入ると闇の世界の「亀岩のダンジョン」へと行けるわけだ。クイを打つ順番は書かない。いろいろと試してみておくれ。間違ったクイを打つと「ブー」と鳴るので、もしそうなってしまったら画面を切り換えてから、もう一度挑戦だ。



亀岩へとワープできても、まだ中に入れるわけではない。２つ目の謎だ。ここのトリックは「沼のダンジョン」への入り方と非常に似ている。すると、アレが必要なわけだね。持ってる？



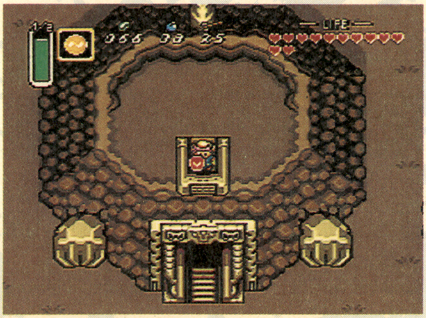

↑デスマウンテンにあるカメ岩へは光の世界から行くことに。まずはここにある３本のクイを、ある順番に叩いてみよう




↑沼のダンジョン同様に、ここでもアイテムを使わないと入口は開かない。沼の迷宮のときと同じことをすればいいのだ




↑クイを正しい順に叩けば、ワープゾーンが出現する。ここに入れば、カメ岩の真上に出現するぞ。おや、あのマーク？



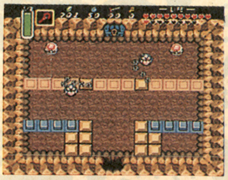
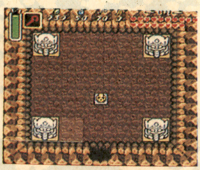

↑カメ岩の首が入口に変わった。いよいよ、最後のクリスタルのダンジョンだ。しかもゼルダ姫もここに捕われているぞ

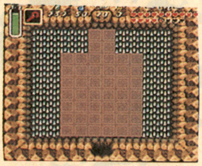
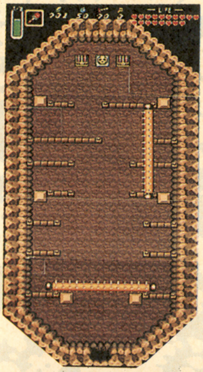
## ソマリアの杖をうまく使って進め

この「亀岩のダンジョン」は最後のダンジョンだから，きっと敵モンスターが強いんだろうな。そう思って中に入ってみると、実はそれほどではないことがわかる。もちろん難易度はかなり高いのだけど、それは敵の強さではなく、アイテムの使い方などで頭を使う、という意味での難しさなのだ。特に「沼のダンジョン」で手に入れたばかりの「ソマリアの杖」はとても重要だ。これはブロックを作り出せる杖だが、それはスイッチを押さえておくためだけではなく、足場としても使えることがここでわかる。

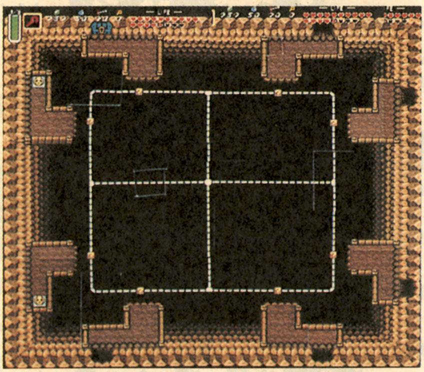
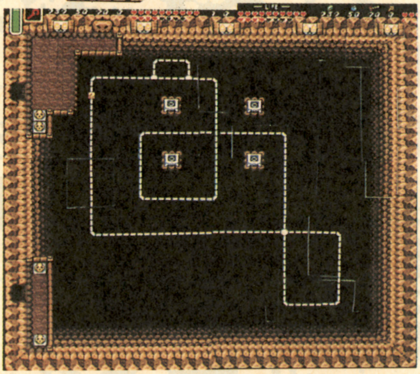
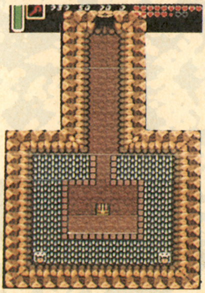
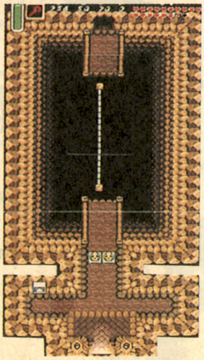
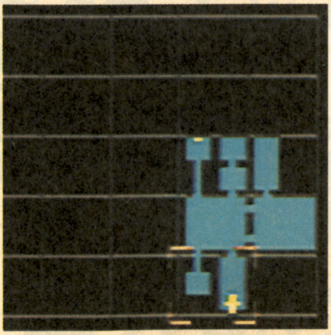
ＩＦで引っかかりやすいのは、まず左下の部屋。入ったのはいいけど、出られない。そんなときは扉に背を向けたままの姿勢を保てばいいぞ。

左上の部屋はカギがなくて悩むかな。カギはここで手に入る。ほら、怪しいブロックを…。

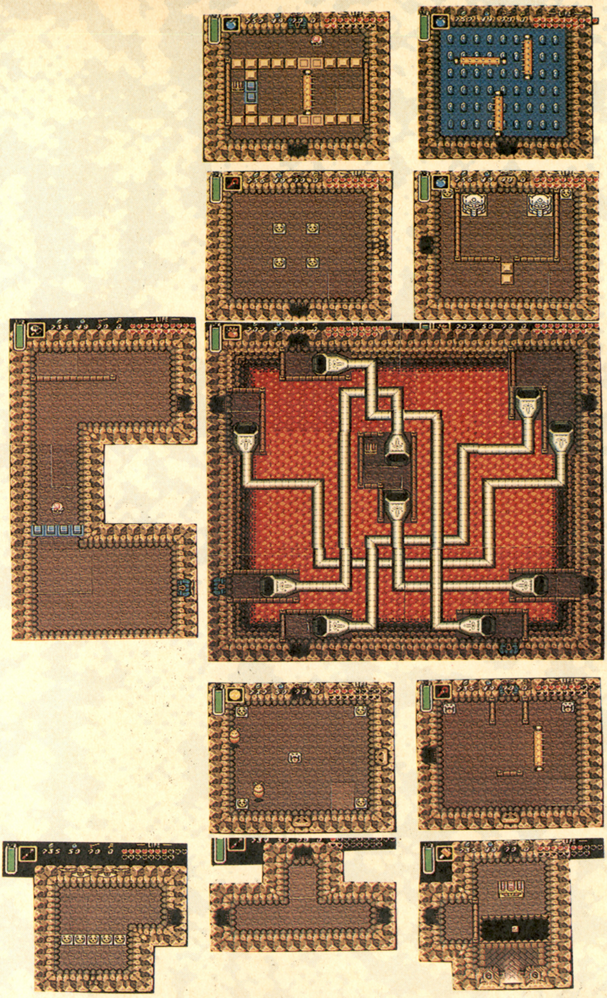



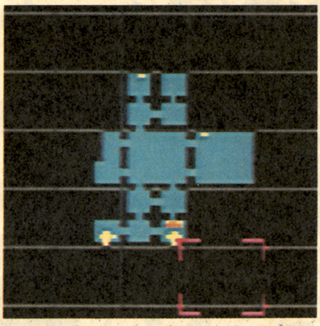



1F

# B1





## パイプの行く先は覚えておこう！

ＢⅠはⅠＦにくらべるとトラップも少なく、そういった意味では「考える部分」に欠ける。しかし、甘く見てはいけない。パイプ状の通路がどこに通じているのかを覚えておかないと、かなり面倒くさいことになってしまうのだ。もちろん、上にマップを掲載しておいたので、頭を悩ませる要素はほとんどないはずだけど。

クリスタルスイッチが関わる場面が２ヶ所ある。が、それぞれすぐに手の届くところなので、こちらも問題はないよね。

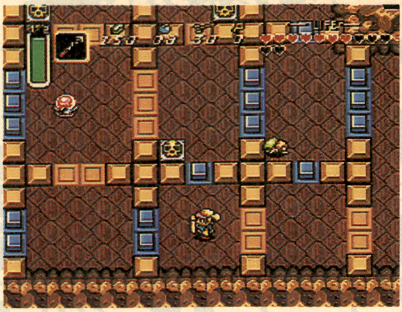
右下の部屋には、大きな宝箱がある。この中に何が入っているかは開けてみてのお楽しみ。ところが、そう簡単にはいかないよ。マップを見ればわかるように、これは「亀岩のダンジョン」から一度外に出る必要がある。外へと出るべき出口はマップ左下の部屋だ。

大宝箱のある部屋から外に出た場所で「マジカルミラー」を使い、光の世界へとワープしてみると、いいことがある。なんと、そこにはハートのかけらが隠されているのだ。ハートのかけらは全部で24個。すべて集めてからガノンに挑めば、少しは楽に闘えるはずだよ。

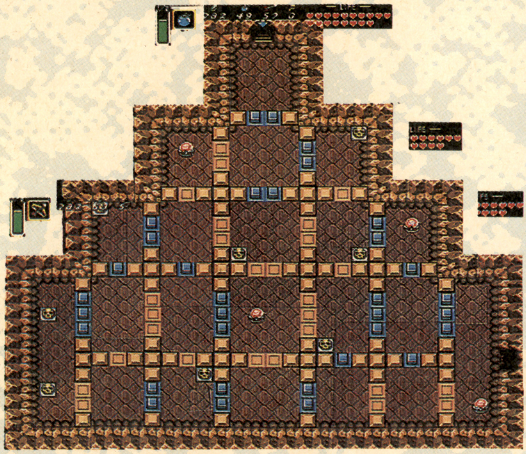
# 剣を出しながらレーザーを受ける

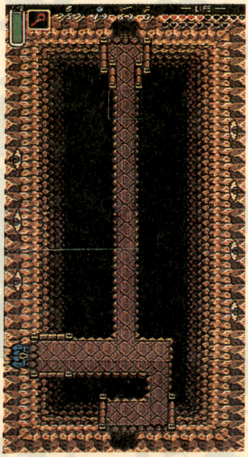
下のマップのように、Ｂ２は３つのエリアしかない。迷うなんてことは絶対にないだろう。

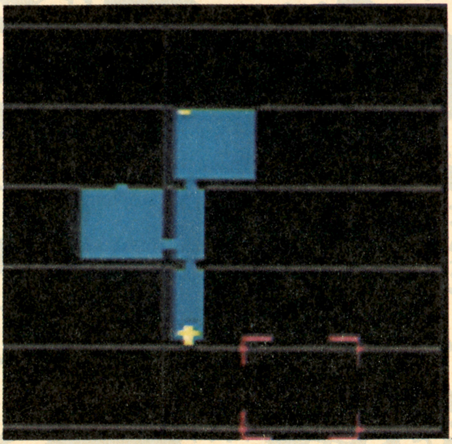
では、そうなると何が難しいのかな。答は、右の２つのエリアの壁の部分をよく見ればわかってもらえると思う。目のようなマークが描かれているでしょ？　そう、ここからレーザーがバリバリ発射されるのだ。つまり、謎はないけれど、アクションゲームとしての指先のテクニックが試されるワケだね。ただ、アクションが苦手だという人もいると思うので、すごい技をひとつ教えてあげる。それは剣を出しっぱなしにするだけ。そうすると、盾は主人公の右側を守ってくれる。これでレーザーを受けられるでしょ？　壁をよく見ながら歩き、どちら側に目玉マークがあるかを調べながら少しずつ進んでゆこう。ただし、ここまでの探索が不十分だと出来ない技だよ。

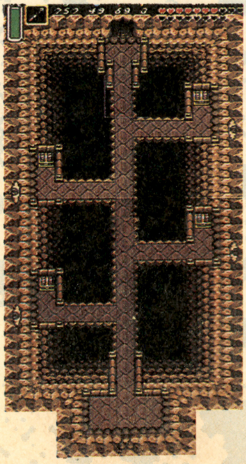


←クリスタルスイッチの床で区切られた部屋では、よく考えてスイッチを切り替えよ

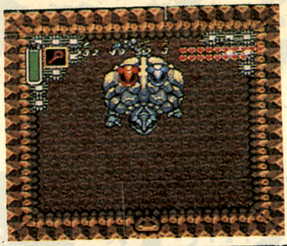




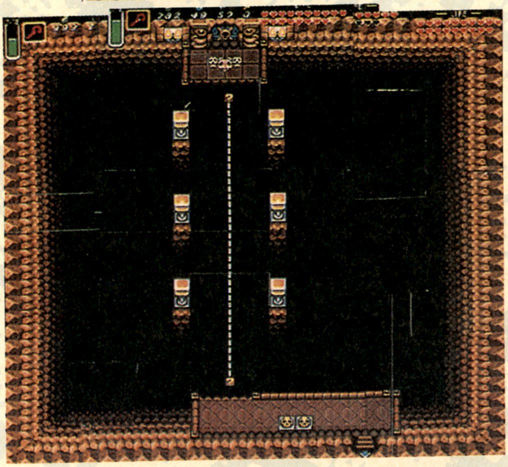




## 亀岩のボスはやっぱりカメだった



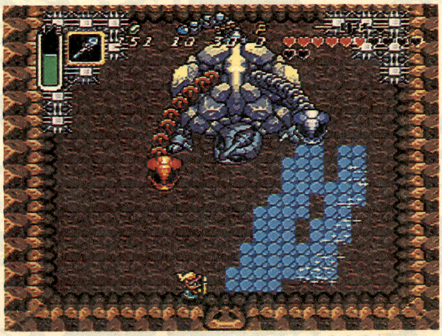
Ｂ３は「ソマリアの杖」でブロックを作り、それに乗ってしばらく進むとすぐにボスキャラのいる部屋にたどり着く。ただし、急ぐ必要はない。途中にあるドクロ壺を持ち上げて、下に隠されている物を拾っておこう。マジックポイントを回復しておくわけだね。もしもマジックポイントが満タンだとしたら、左でソマリアの杖を使ってからにしよう。



そう、ここのボスキャラとの戦闘ではマジックポイントが重要となるのである。キミがこのときにビンに「青い薬」を入れていないとしたら、まず倒すのはムリだと思っていい。マジカルミラーを使って入口へ。光の世界の魔法屋で薬を買い、ビンに詰めこんでから再び「亀岩のダンジョン」にアタックしよう。ちょっと面倒くさいけれど仕方ないよね、こればかりは。

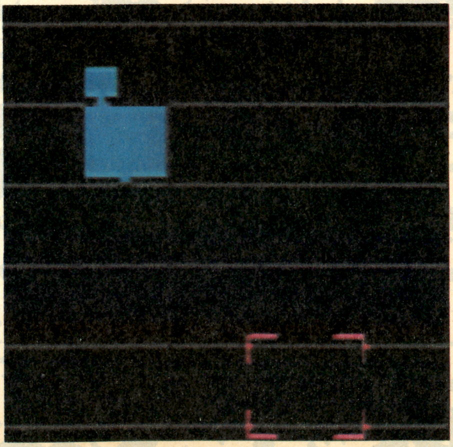
亀岩のボスは、予想どおり「カメ」だ。移動スピードは遅いが、攻撃はかなり激しいのでナメてはいけない。

攻略方法は、３本ある首をどうやって攻撃するかにかかっている。真ん中の首はどうやってもダメージを与えられないので、まずは左右から。



↑カメ岩のボスは、３つ首のカメ。左右にある２つの首は、それぞれアイスロッドとファイアロッドでやっつけてしまおう

左右の首は、それぞれ色がついている。左は赤、右は青だ。ここで考えなければいけない。普通に攻撃してもダメだから、何かアイテムを使う必要があるのだよ。そして思いつくのは、赤が「火」、青は「水」あるいは「氷」を表しているのではないか、ということ。はい、正解。



そうなると、どのアイテムでどこを攻撃すべきなのかはわかるね。ただし、カメはかなり耐久力があるので、３発や４発程度ではビクともしない。マジックポイントのつづく限り攻撃をくり返せ。

２本の首をやっつけると、カメが本当の姿を現わす。これに関してはノーヒント。剣で闘っても大丈分なので、いろいろと試しておくれ。

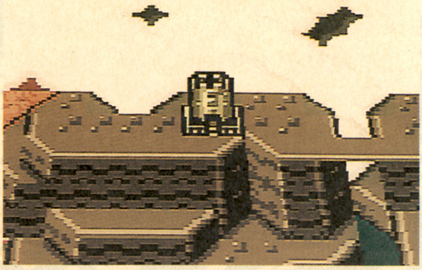
# STEP 8 ガノンの塔

## いよいよ悪の根源ガノンと激突！

「亀岩のダンジョン」のボスを倒すと、ゼルダ姫を救出できる。さあ、それではガノンをやっつけにゆこうか、となるのが普通なのだが、キミはこれまでのダンジョンをすべてクリアし、クリスタルを７つ集めたかな？　それぞれのボスキャラを倒さなくても必要なアイテムは揃ってしまうから




↑ガノンの塔に入る前に、持ち物のチェックをしておこうね。魔法回復の薬はあるかな？　アイテムは全部そろっているかな

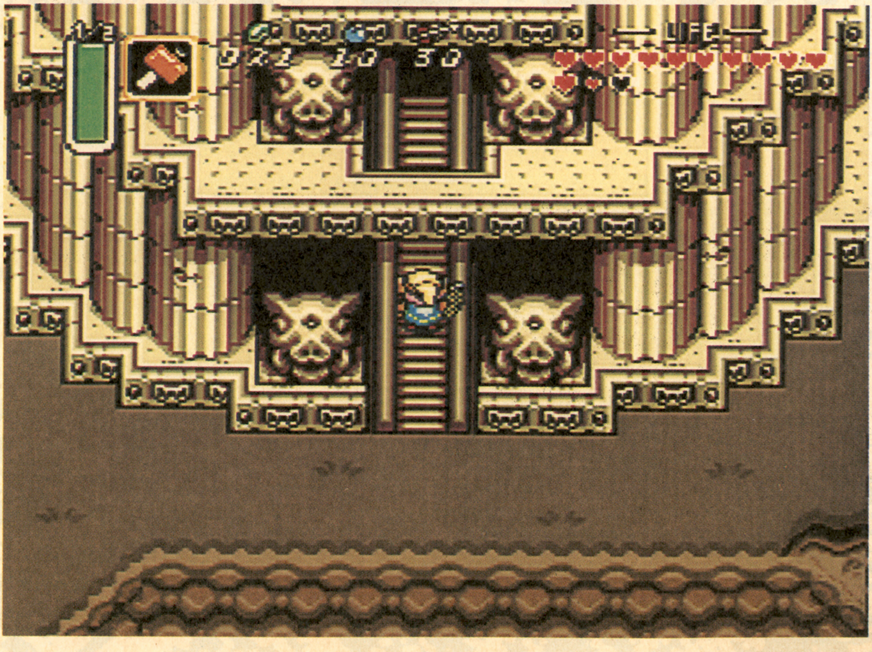


ね。でも、クリスタルが７つないことにはガノンの塔へとは入れないのだ。注意しよう。

ただし、こういった変則的な遊び方をしているとおもしろい部分があることも確かだ。たとえば他の６人の娘を全員救出する前に「亀岩」のボスを倒してゼルダ姫に会うと、普通に遊んでいたときとはちがうメッセージが表示されたりするし。

２度目に挑戦するときは、このように前とはちがったプレイをしようとすると楽しいかも。

さて、それでは「ガノンの塔」の攻略だっ！



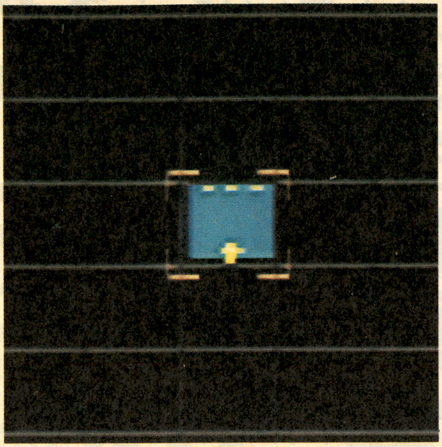
←いよいよ、ガノンのいる塔へ。今まで以上に苦しい戦いがキミを待っているはずだ！

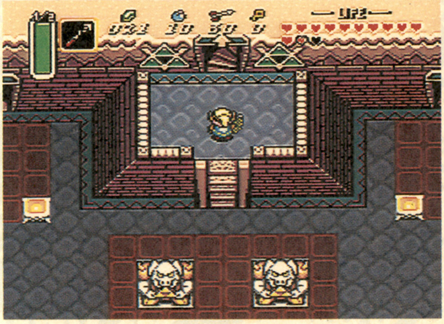
## ガノンの塔は2Fからスタートだ

7つのクリスタルを集めてから「ガノンの塔」の前へ行くと、あるイベントシーンがあり、それが終わると塔の中へと入れるようになる。

塔の高さは8階分。かなりのボリュームのようだけど、広いのは1Fだけで、あとはほとんど苦労しないで進んでゆけるはず。ま、別の言い方をすれば1Fは死ぬほど大変だぞ、ということになるのだけどね。

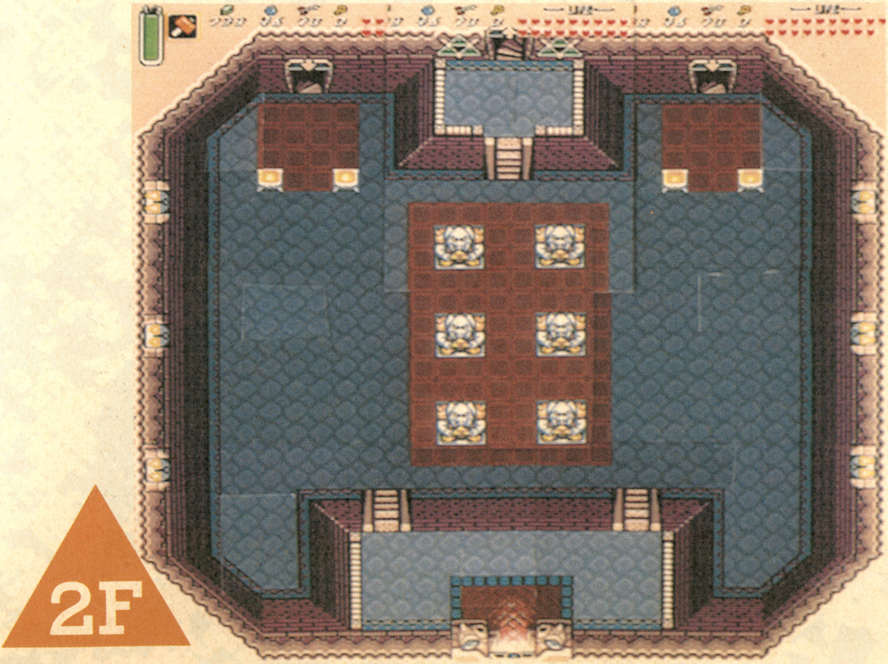
塔へ入るときに階段をのぼったので、スタート地点は2Fだ。ここは大広間になっている。目の前にはトライフォースを持ったブタ（あ、ガノンですか、これ）の像が6体。何やら意味がありそうだけど、実はなし。奥へ進もう。





↑スタート地点は2F。この階からは1Fと3Fへ行くことができる。下の階から順番にまわっていけば、詰まることはない

奥には階段が3つ。左と右は1Fの中心部あたりへ、真ん中は3Fとつづいている。「ガノンの塔」のメインは1Fなので、ここは左か右の階段を行くことになる。ところでビンの中に「青い薬」を入れてきたかな？　これがあると便利だよ。

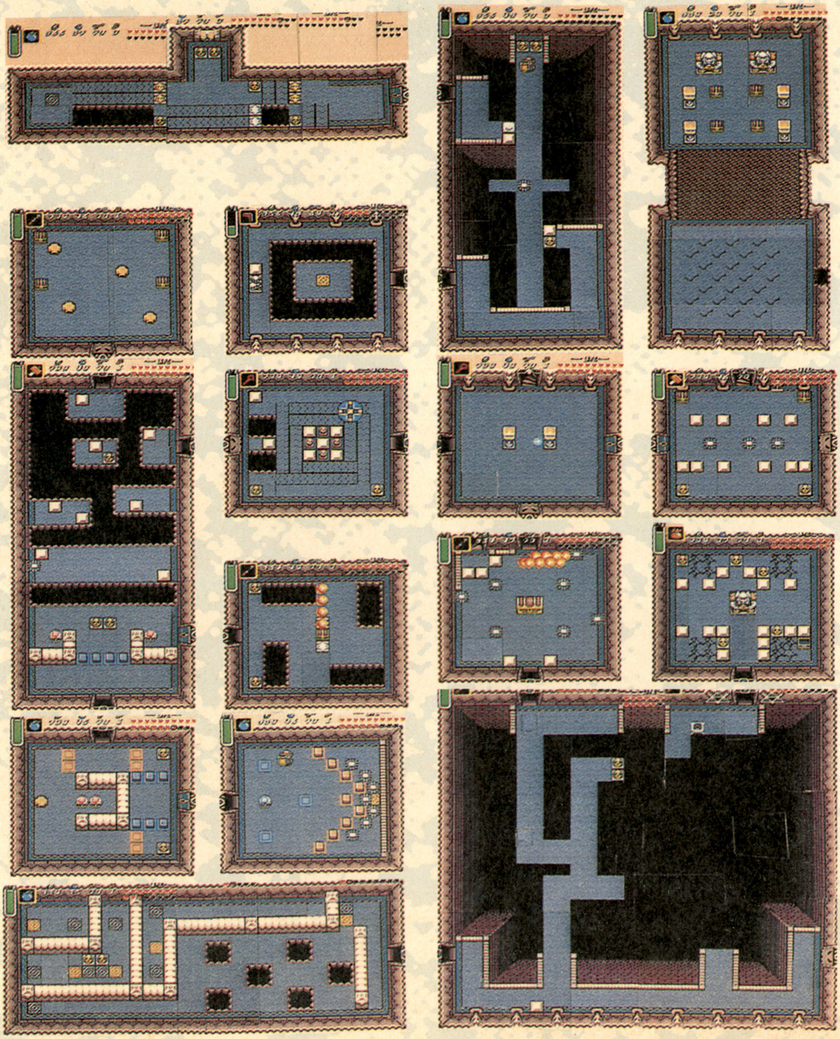


## ワープゾーンと見えない床

誌面の関係で２ページに渡ってしまったが、これが１Ｆのマップである。かなり広い上に、これまでとはくらべものにならないほど敵が強い。また、トラップも頭を使わないとクリアできなくもないが非常に手間がかかるようなものが多い。

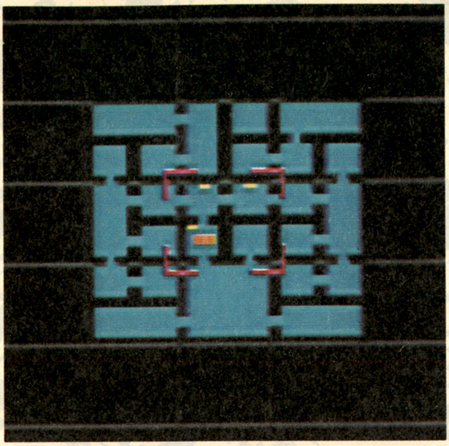
トラップの代表は、まずワープゾーン。１つや２つならいいが、とにかく多いので覚えるのが大変。どのワープゾーンを使うとどこへ飛ばされるのかをマップに書きこんでおくといいだろう。

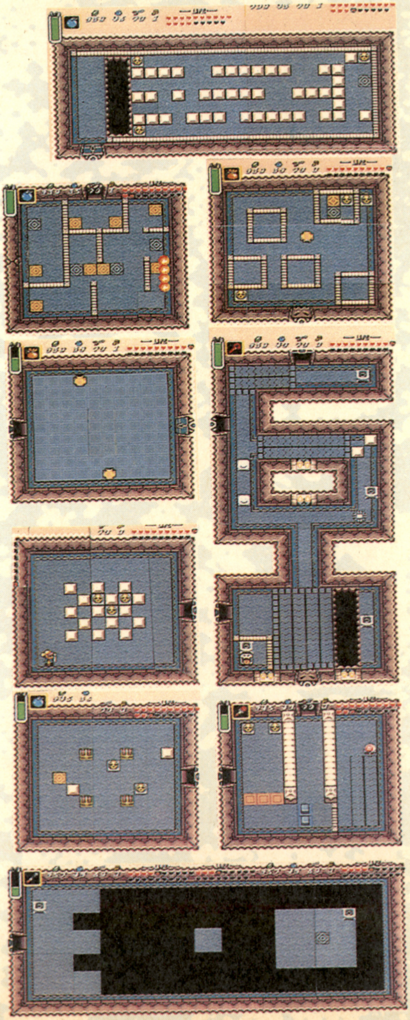
つぎは、見えない床。ここまでにも登場したトラップだが、ここのは非常に広く、暗記するのは涙が出るほど苦労する。ソマリアの杖を使ってブロックを出し、それを押しながら道があるのかどうかを確認するとか、爆弾が置けるなら道がある証拠などの方法の他に、「エーテルメダル」を使うと一瞬だけ通路が見られるといった技がある。しかし、これらの方法ではマジックポイントや爆弾を労費するだけで好ましくない。では、他に何かいい作戦が？　ほら、火のついていない灯ろうがあるでしょ。ここにファイアロッドで…。

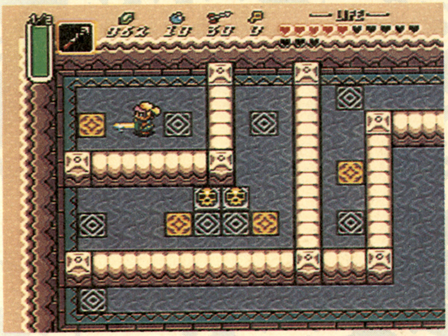


## ここでもファイアロッドが活躍！

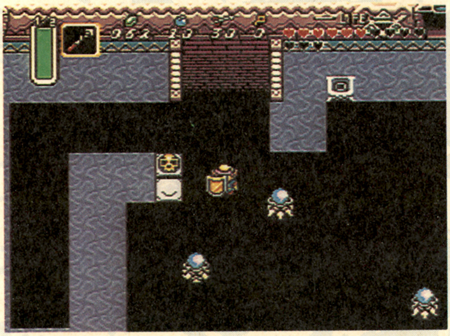
マップ一番左の中央。ここから下の部屋へと行こうと思ったら、４つの灯ろうに火をつけるという作業が必要になる。ところが、このエリアには「森のダンジョン」でぼくたちを苦しめてくれたあの「手」が登場する。こいつにつかまれるとスタート地点に戻されてしまうし、また灯ろうに火のついている時間にも制限があるので、素早い行動が大切だ。とりあえずはブロックを動かしたり、敵を倒すなどをして進路を確保してから挑戦せよ。







↑１Ｆには、複数のワープゾーンを組み合わせた部屋もある。よく考えてワープしていかないと、先には進めないからね



↑見えない床は、エーテルの魔法を使うと一瞬だけ見えるようになる。ここでは上にある、灯ろうに火をつけた方が得だけど

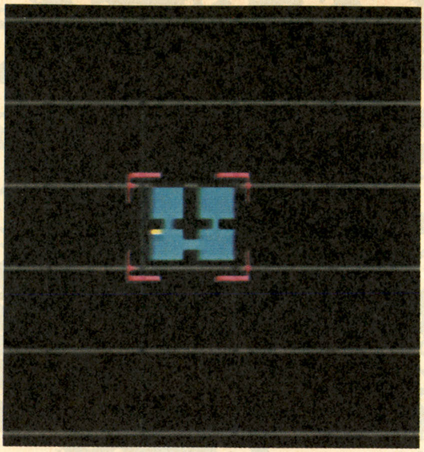
1F

## 東の神殿のボスキャラがいたっ！

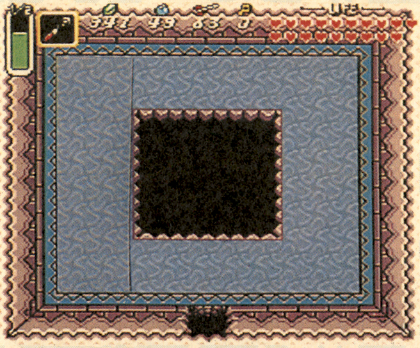
ＢＩとＩＦを結ぶ階段はブロックが置かれているため、のぼってくるのにしか使えない一方通行。となると、どうやってここへ来るのかが問題になる。ゲーム中でヒントとなるのは、Ｘボタンで表示される「ダンジョンマップ」。これを見れば、各階の部屋の位置関係がわかる。ここではＢＩより下はないので、そうなるとＩＦが怪しいわけ。で、上の階のこの４部屋に当たる部分を調べてみると…ほら、すぐにわかったでしょ？

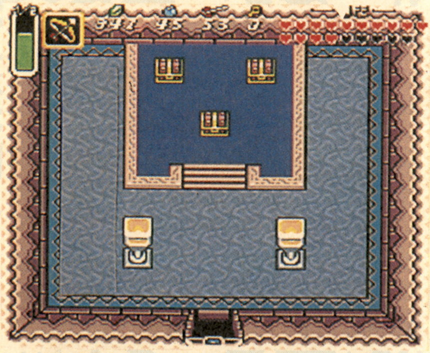
さて、このＢＩの右下の部屋では、光の世界の東の神殿で登場したボス「デグアモス」が登場する。円運動をしたり、横に並んで突っこんできたなどのパターンは同じ。ところが、床が氷のために思ったような闘い方ができない。なるべく動かずに、矢などの飛び道具で対処するのがいいだろう。６体全部倒すと、上と左の扉が開く。

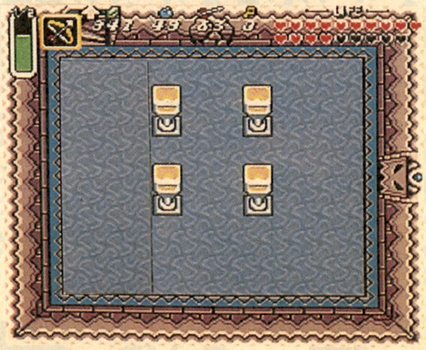
左上の部屋には小妖精がいる。ブーメランやフックショットでつかまえちゃおうぜ！

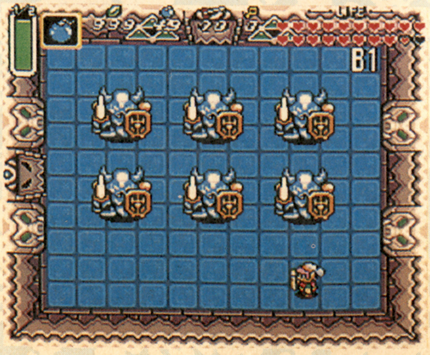


B1

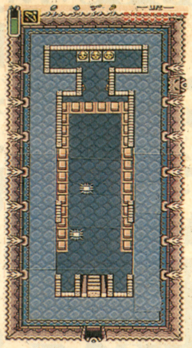


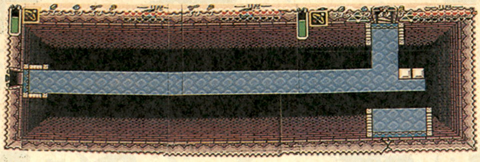


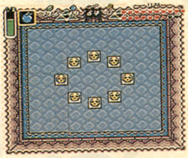


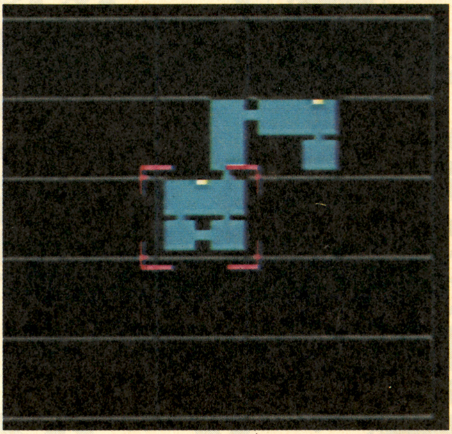


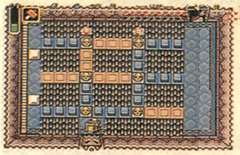
# 3F



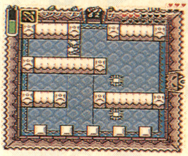


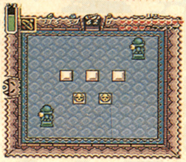












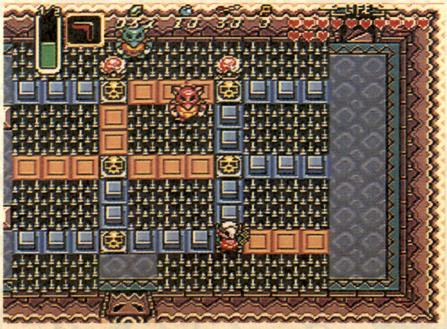
## なーんだ、体当たりを使うのかぁ

ＢＩとＩＦの探索が終わったら一度２Ｆへと戻り、真ん中の階段を使って３Ｆへと進もう。

まず登場するのがクリスタルスイッチゾーン。敵が出現するけれど、ムシして先を急いでも構わない。ただし、左下の扉を開くにはあることをしなくては。怪しいブロックがあるし…。

そこを越えたら、今度は主人公の動きをマネするキャラ「赤コッピ」が２匹登場。ここでは敵を全滅させれば右の扉が開く。うーむ、これまでのトラップの全パターンが登場するみたいだ。とすると、つぎはスイッチを踏む、かな？

３Ｆのラスト。横に長い通路があるね。この手前に部屋があるのに気づいたかな？　ここへ行くには頭を使わなければならない。ヒントを書こう。アイテムではなく、アクションを使うのだ。右のブロックをうまく利用しよう！　ドカーンって。



↑クリスタルスイッチと連動した床に区切られた部屋。しかも、周りはトゲ床で囲まれている。コッピまで出現するのだ



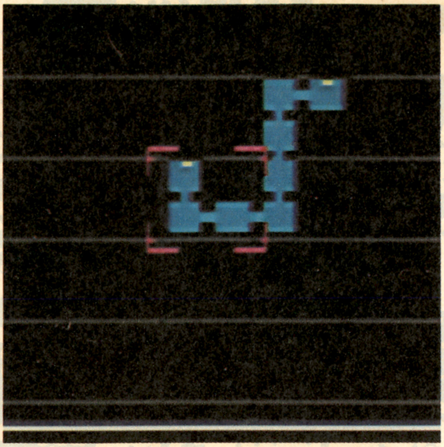
↑３Ｆの最上部にある小部屋。ここに来るためには、ちょっと頭を使わなければならない。今までにないパターンだからね

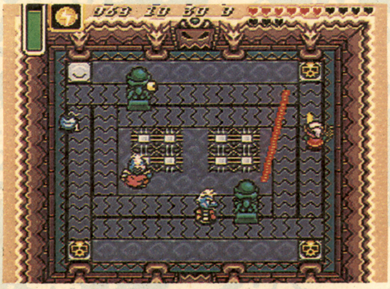
## ベルトコンベア地獄はボンバーで

ここは難所つづき。レーザーを撃つ砲台がベルトコンベアに乗って動きまわっていたりして、敵モンスターを倒すことばかりに熱中すると、かなりのダメージを受けてしまう。そこで必勝法を伝授しよう。ズバリ「ボンバーメダル」を部屋に入ったらすぐに使う、である。

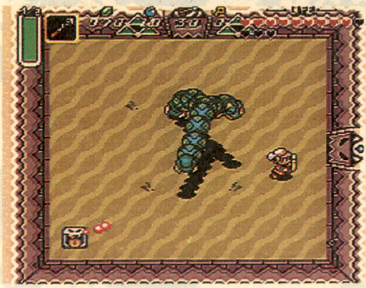
４Ｆへ来るまでは、ほとんど魔法を使うようなことがなかったので、マジックポイントは、かなり残っているはず。カカリコ村のはずれの「かじ屋」の井戸で魔法の粉を使えば、マジックポイントの消費量を半分にしてくれる。これを実行しているなら別に問題はないよね。

最初の５部屋をボンバーで軽く片づけると、今度は一面が砂の部屋へ。どこかで見たことがあると思った人は鋭いぞ。ここではイモ虫３匹組・ラネモーラが登場するのだ。コイツの闘い方は砂漠の神殿のときと同じだが、部屋の左下には火の玉を吐く「メデューサ」が設置されている。ひとつの場所にとどまらないようにしていれば楽勝。矢などを使うのはもったいないので剣で倒せ！



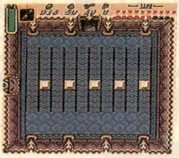


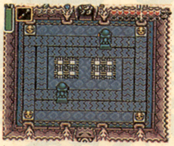
→なんとレーザー砲ビムまでもが、ベルトコンベアで動いているのだ。苦しいぞ

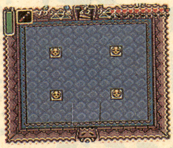


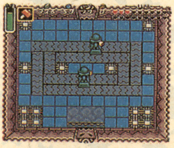
←砂漠の神殿のボス・ラネモーラが再び登場。耐久力は変わっていないから楽勝

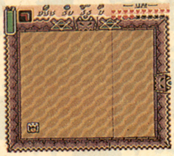


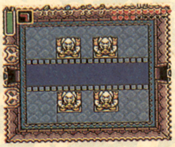


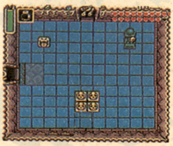






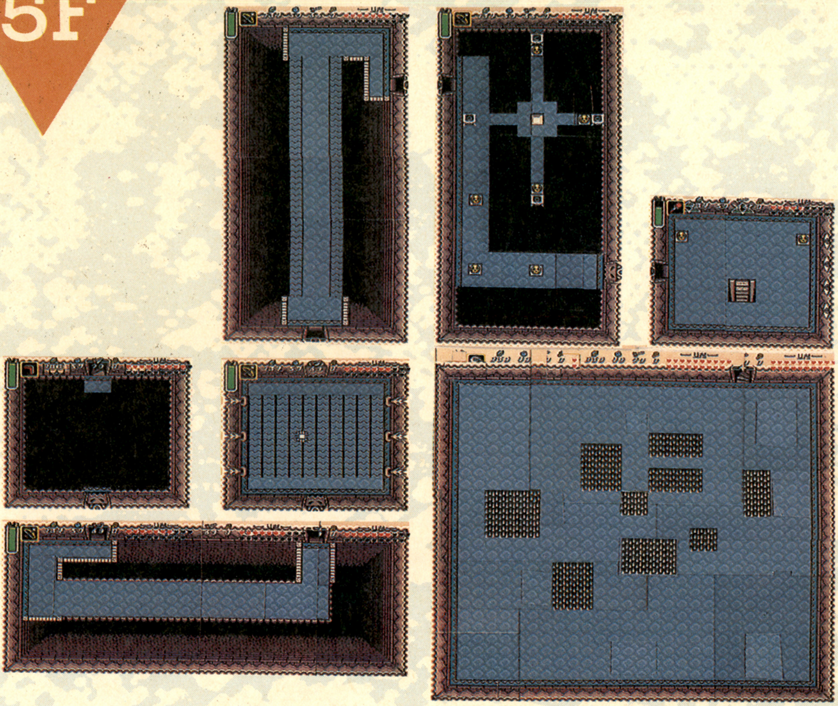






4F

# 5F

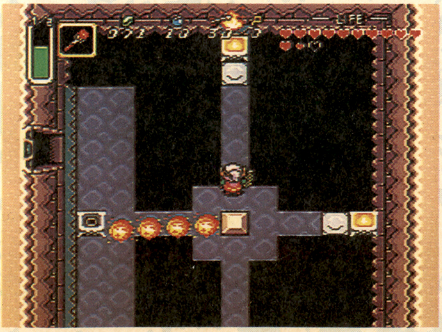


## 最上階まで、あと少しだ！

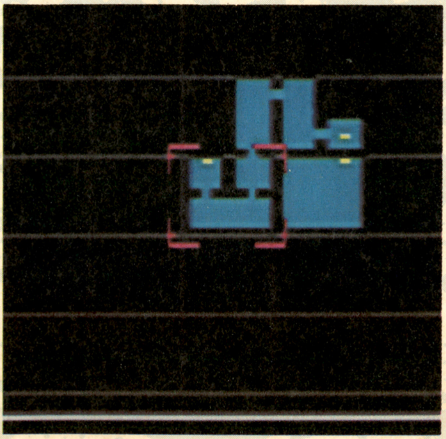
ここも４Ｆと同様に一本道だ。右下の大きな部屋には、ここからでは行けない。６Ｆから落下すればいいのだ。が、ここには敵が何匹かいるだけ。行っても仕方がない。

２ヶ所ある長い通路には敵が出現する。マップを見てルートがわかったからといってダッシュなどをすると痛い目に遭うこともある。余計なダメージを受けないように、少しずつ進もう。

火のついていない灯ろうが４つある部屋。ここでやるべきことは…もうわかるよね。ただし、ドクロの壺があるとファイアロッドの火が届かないので、まずはこれを始末しておく必要がある。



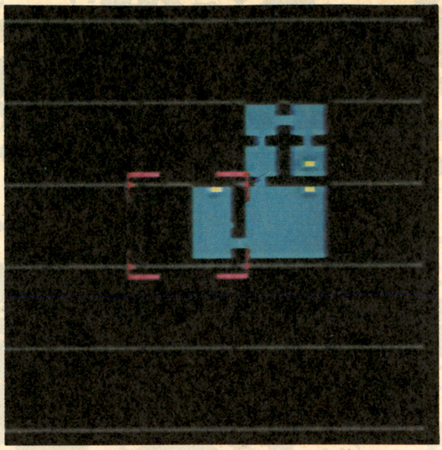
↑十字型に並べられた灯ろうの全てに火をつけると、次の部屋への扉が開く。１つでも火が消えると扉は閉ってしまうのだ



## ここではデグテールが再登場だ！

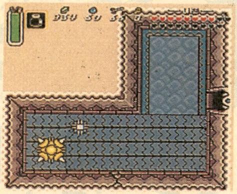
ヘラの塔のボスだった「デグテール」。狭い足場から何度も突き落とされ、殺意を抱いた人間も多いと聞く。そのデグテールが再び、主人公の前に立ちふさがるのだ！　が、安心してほしい。今回のは耐久力がメチャクチャに低いからね（いや、主人公の剣が強いから、そう思うだけか)。倒し方さえ知っていれば楽勝だ。ああ、よかった。

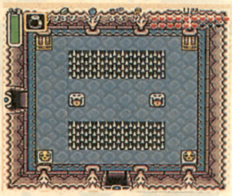
ちなみに、ここでデグテールに突き落とされると、５Ｆのマップの右下にある大広間へ行くことになるわけだ。そうなったら、やり直しね。



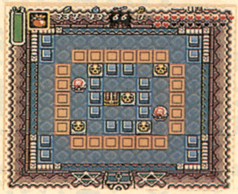


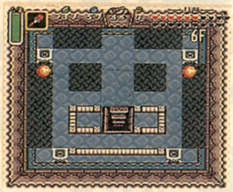
↑ヘラの塔にいたデグテールも。こちらも耐久力は、光の世界にいた頃と変わりはない。地形も広いのでカンタンに倒せるはずだよ。倒すと宝箱が出現するのだ

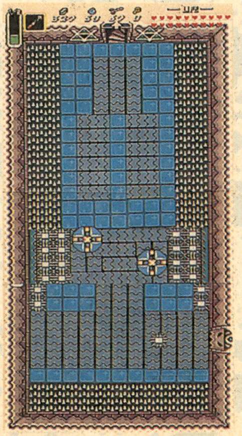


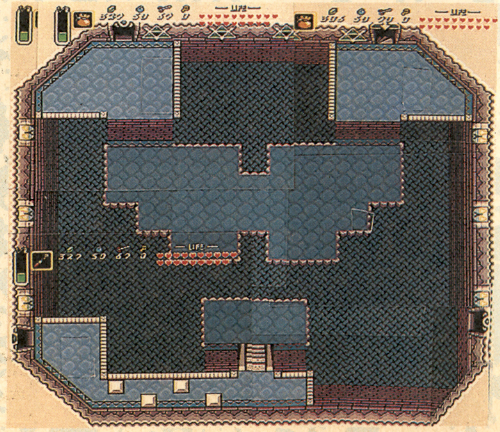


## 6F

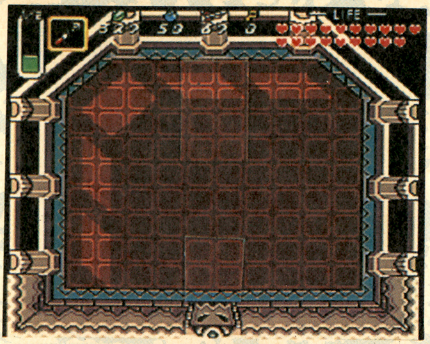


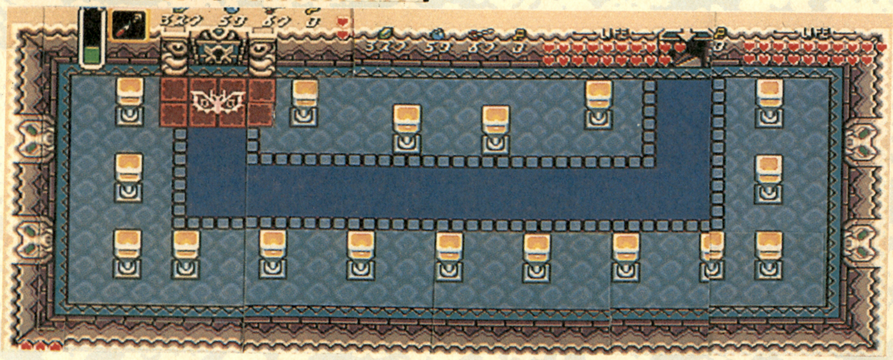






# 7F

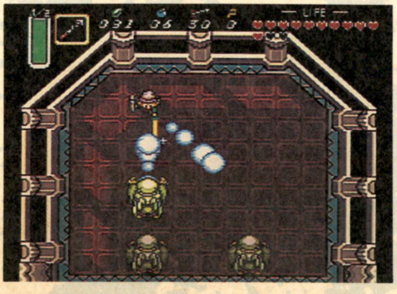


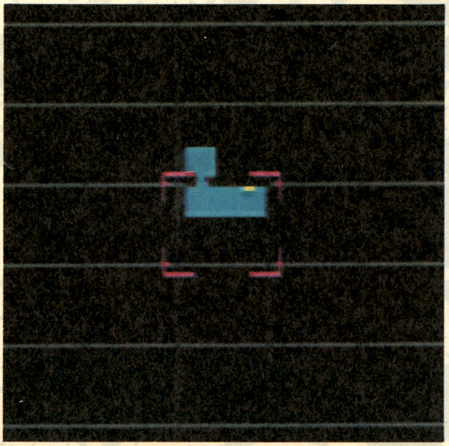
## 最上階にいたのはガノンではない

６Ｆのデグテールを倒したあとの部屋は、やけくそなぐらい難しい。敵はいるし、ベルトコンベアだし、トゲブロックやボヨヨンブロックだってある。これでダメージを受けるな、という方がムリだよね。デグテールの直前でマジックポイントを回復できたと思うので、ここでは「バイラの杖」を使ってみるのもいいだろう。バイラの杖は「ガノンの塔」の手前にあるテラスの洞窟だよ。

さてさて。７Ｆである。いよいよガノンと対決か？と思ったら、そこに現れたのは、あのアグニ




➡アグニムは三人に分身して襲ってくる。本物を見わけて戦え。倒しかたは同じよ



ムだったから驚き。もう倒し方がわかっているから楽勝♡とか考えている人がいたら、それは甘い。光の世界でのボス３匹は、どれも弱くなっていたけれど、このアグニムは別なのだ。なんと、分身する。どれが本物を見分けるのがカギってわけだね。本物を見極めたら、あとは簡単。光の世界で闘ったときの戦法でやっつけてあげなさいっ！

# STEP 9 そしてガノンとの対決

## ガノンを倒すために必要なもの

アグニムをやっつけると、ついにガノンが登場する。が、闘いの場はこの塔ではなく〇〇○〇〇。つまり、こちらとしても体勢を立て直す余裕ができるわけだ。すぐにガノンのあとを追うようなマネはせずに、ヤツを倒すために必要なものを集めてこよう。それからでも大丈夫だからね。

まずは「薬」。光の世界へとワープし、そこから魔法屋へ。ビン4つに「青い薬」を詰めておけば何とかなるでしょ？　ただし、体力がなくなる前に素早く回復させるのが苦手だという人は、もしものときのために小妖精を入れたビンをひとつ用意するのがいいと思う。

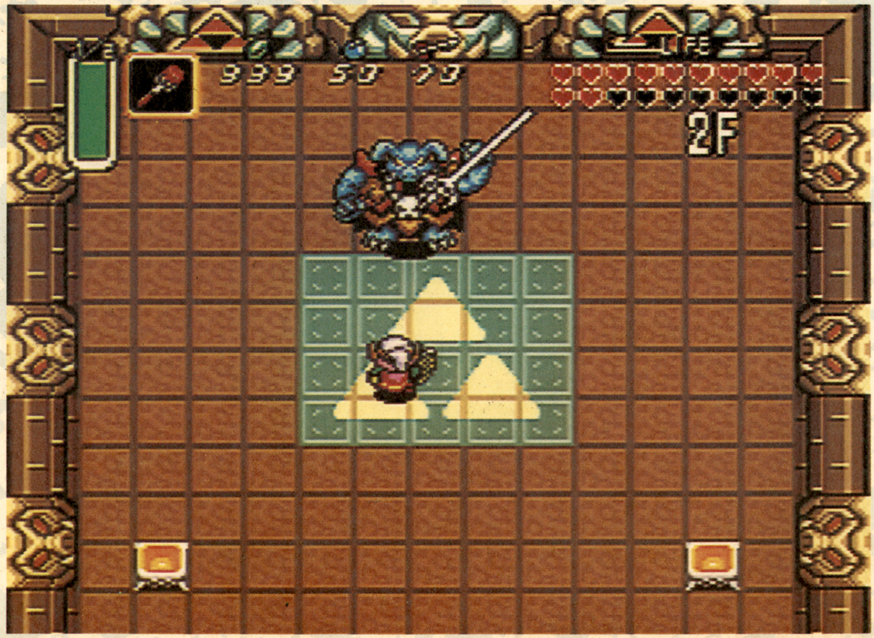
つぎに「銀の矢」。これはピラミッドの壁を壊して、中へ入ってゆけばＯＫ。となると、矢を持てる数も「幸せの泉」で最大値の70本にしておくのが好ましい。そんなに必要ないけどね。

え？　ピラミッドの壁が壊せないって？　これは体当たりや爆弾じゃダメなんだ。「特殊な爆弾」に関する情報を聞いたことがあるよね。これが売っていそうな場所といったら…。わかるね。

さあ、これで準備は整った。ガノンを倒して、ハイラルの地に平和を取り戻してくれ。え、倒し方がわからない？　困ったな。これは残念ながら書くことができないんだ。で、ヒントを少しだけ。２つの灯ろう。銀の矢を使うタイミング。以上だ。この２つがどんな意味を持つのか調べてみてね。




↑ガノンと戦う前に、再度アイテムをチェックしておこうね。ガノンを倒せる唯一のアイテムを、ちゃんと持っているかな？




←ついにガノンとの対決だ。様々な戦法で、ガノンはキミを苦しめるだろう。がんばれ！



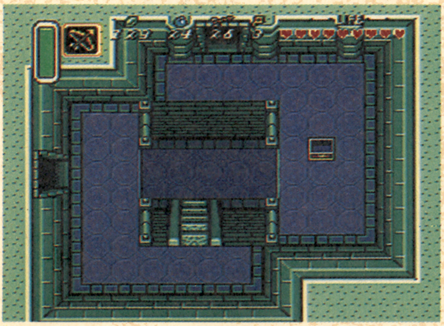
# 知っていると得する テクニック集

## 立体交差の秘密

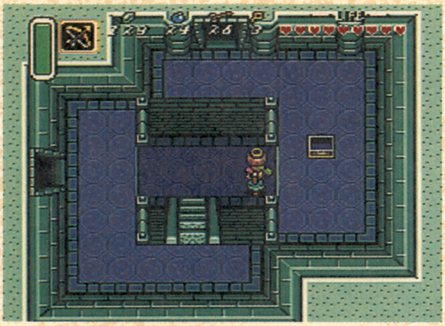
何層にも分けられて作られている迷宮の１つの層には、高いところと低いところの２つの場所がある。高い場所へいくためには、低い場所から梯子を登らなくてはならないんだよね。

高さがあるのだから、立体交差している箇所も当然、ある。高いところにある通路の下をくぐって進まなくてはならない場所だ。こういった場所では、例外もあるけれど、大抵は下にある通路がどのようになっているのかを、目でみることはできない。自分で想像するしかないんだ。

実はこの立体交差している箇所には、壺が隠されていることがあるのを、キミは知っているかな？交差の下を通っているときに、主人公が何かにひっかかっているような感じを、受けたことあるんじゃないかな。それは隠された壺が通行をじゃましているため。Ａボタンを押してみよう。物を持ち上げる音がしたら、交差の下から出てこよう。ほら、主人公が壺を持ち上げているでしょ。



↑ダンジョンのあちこちにある立体交差。交差の下側の通路は見えないから、どうなっているかわからないんだよね。あれ？

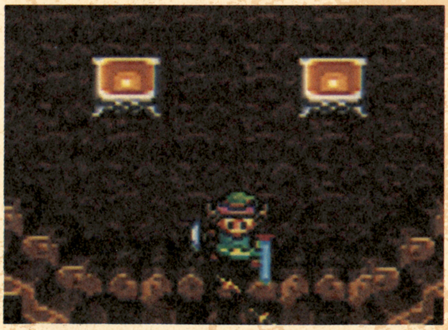


↑何かあるぞ？と思ってＡボタンを押してみる。交差から出てくると、壺を持って出てきたぞ。いろんな場所で試してみよう

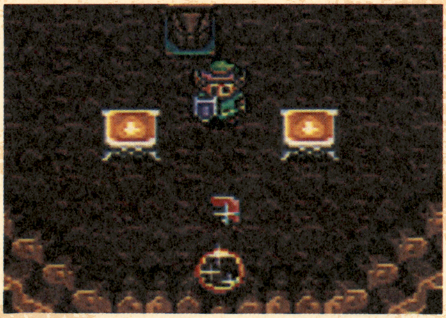
## 隠し通路の新発見法

迷宮の奥深くへ進むためには、壁に隠された通路を発見しなくてはいけないんだったよね。よく、見れば、どの壁に隠し通路があるのかを発見できるけど、これじゃ目が悪くならないとはいえない。

実は、もっとカンタンに隠し通路を発見する方法があるのだ。えっ、手辺り次第に爆弾を使うんじゃないか、だって？　いえいえ、爆弾は持てる数に限りがあるのだから、それではもったいない。



↑目で見て調べないとわからない隠し通路。実は隠し通路のある壁は、剣で突くとふつうの壁とはちがう音がするのだ。便利



↑剣だけではなく、ブーメランでも OK。ちゃんとちがう音がするんだよ。よく聴いていないと、わからないかもしれないなぁ

剣を使って壁を突いてみてごらん。きっと、隠し通路のある壁だけは、ちがう音がするはずだ。こうやって調べていけば、隠し通路を見落とす確率も低くなるはずだよ。この方法は剣だけではなく、ブーメランなどでも可能だ。わざわざ壁のところまで主人公を歩かせるのが面倒な人は、ブーメランを使って調べればいいんだよ。

欠点は、ゲームの音がよく聴こえるような環境でないとできないこと。あんまり大きな音で遊ぶと、周りの人に迷惑がかかっちゃうもんね。

## ミゾを渡ることもできる！

その部屋にいる敵を全滅させないと、扉が開かないなんてことは、「ゼルダの伝説」では常識。扉を開きたいけど、ミゾの向こう側に敵がいるから、なかなか倒せなくってと苦労した経験は、誰にでもあることだろう。そこで写真を見てほしい。ここも、敵を全滅しなくては扉は開かない洞窟。部屋の左右にあるミゾの向こうにも敵がいて、弓矢や爆弾を使わなくては倒せそうにないね。



↑部屋にいる敵を全滅させないと扉は開かない。だけどミゾのむこう側に敵がいたりして、剣だけではとても倒せないぞ



↑なんとミゾの手前は歩くことができるのだ。これで爆弾や弓矢などのアイテムを無駄使いしなくてすむね。他の所でも OK

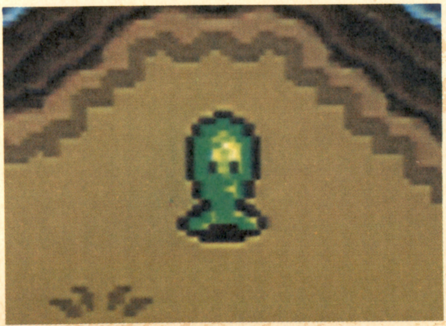
だが、ミゾを歩いて渡る方法があるんだ。手前の壁にぴったりと主人公をくっつけて、移動してみよう。十字ボタンは下と行きたい方向を押しておくといいよ。すると主人公はミゾと壁の間にある、わずかな床を使ってミゾを渡ってしまうのだ！これで、ミゾがあっても怖くないでしょ？

この方法は写真の場所以外でもできるから、どんどん試してみよう。ただし、場所によってはできないこともあるんだ。また、手前以外の壁にくっついて移動しても、渡れる場所だってあるぞ。

## 魔法の粉で変身！

いろいろなものを、いろいろな姿に変えてしまう魔法の粉。モンスターに振りかけると、弱いスライムに変身したりして、楽しいアイテムだ。ハイラルの国中にいるモンスターは、魔法の粉を振りかけるとスライムになると思いがちだけれど、中にはちがう姿になるヤツもいるんだぞ。

その代表が、バズブロブ。草原をぼーっとしながら散歩しているヤツだ。コイツに魔法の粉を振りかけてみよう。スライムではなく、見たこともない姿に変身したんじゃないかな。これだけならば、どうということはない。凄いのはここから。なんとバズブロウは変身後は、主人公と話すことができるのだ！　町などで人と会話するときのように近づいて、Aボタンを押してごらん。役にはたたないかもしれないが、とても楽しい駄洒落（ダジャレ）が聞けるよ。駄洒落は何通りか用意されているので、何回も話しかけてみよう。おもしろいね。スライム以外のものに変身するヤツは、他にもいるぞ。



↑ハイラルの光の世界を、歩いているバズブロブ。なんとなくカワイイよね。コイツを魔法の粉で変身させてみてごらん



↑おおっ！見たこともないモンスターに変身したぞ。しかも、話すことだってできるんだ。たしかに賢そうな顔つきだね!?

## 必殺！　ハンマーダッシュ

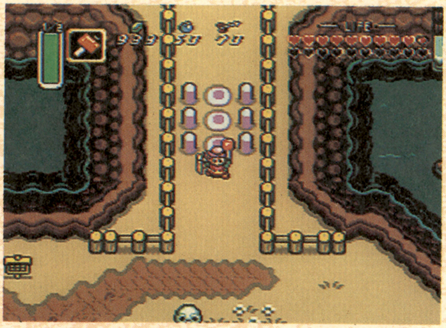
「ゼルダの伝説」では、主人公に複数の動作を同時にさせると、様々な現象が起こる。このハンマーダッシュ技も、そのうちの１つ。ペガサスの靴とマジカルハンマーを手に入れよう。まずは、マジカルハンマーを装備させ、いつでもＹボタンで使用できるようにしておく。これで準備は完了。あとはＡボタンとＹボタンを同時に押して、そのままにしておくだけだ。成功すれば、主人公はハンマーを構えたまま、走り出してしまうはずだぞ。

普通、走っているときに、主人公は剣を前に突き出す。このときは剣の効力が正面に対して有効となり、敵を攻撃することができるんだよね。

では、ハンマーダッシュではどうなるか。そう、剣のかわりに構えられたハンマーの効力が、主人公の正面にあらわれるのだ。試しに杭がたくさん並んでいるような場所で、この技を使ってごらん。ダッシュの軌道上にある杭は、すべて潰されていくはず。なかなか気持ちのいい技なのだ。



↑ハンマーを装備させたら、ＡボタンとＹボタンを同時に押してみよう。成功すると、ハンマーを持ち上げて走り出すはずだ



↑この状態でも杭は叩ける。杭がたくさんあるところで使うと、とても便利。なにしろ走るだけで杭がつぶれていくんだから！

## スコップダッシュで大儲け？

上で紹介したハンマーダッシュの応用技が、スコップダッシュ。ペガサスの靴とスコップを持っていることが条件だ。上記と同じようにスコップをいつでも使えるようにしておく。そうしたら、ＡボタンとＹボタンを同時に押して、そのままにしよう。うまくいけば、スコップを構えたまま走り出すはず。ハンマーダッシュ同様、この技も構えているアイテムの効果は有効となっている。スコップは地面に穴を掘ることのできるアイテム。もうわかったよね。主人公は走りながら穴を掘っていくというわけなのだ。ふつうに掘るよりも、断然、早く、たくさんの穴を掘ることができるよ。

ここで気がつくのが、この技の使い道。闇の世界にある穴掘り屋で使えば、制限時間内にいつもの倍以上もの穴が掘れる、と思うんだけど、この技を使うと掘った穴からはアイテムは出現しないんだ。バグを使った技だから、しかたないとはいえ、ちょっぴり悲しいね。これも気持ちのいい技。



↑ハンマー走りの応用だ。同じようにスコップを持ってからＡボタンとＹボタンを同時に押す。ものすごい速さで穴を掘る

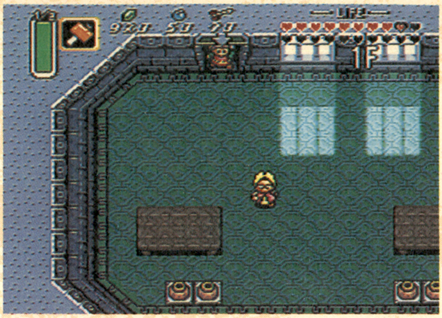


↑これを使えば、穴掘りゲームも楽勝だ！　と思ったら、なんと物がまったく出ないのだ。せっかくの技なのに…悲しいね

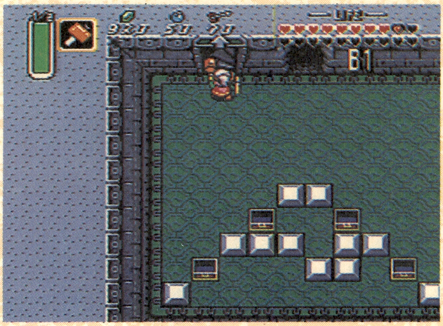
## 階段で遊ぶ主人公

ハンマーダッシュは２つの動作を組み合わせたものだった。これにさらに動作を組み合わせると、どうなるのだろう。それがこのテクニック。まずは主人公を家やダンジョンの中などにある階段の前まで連れてこよう。あとは、階段にむかってハンマーダッシュだ。ハンマーダッシュの方法は前のページを見てね。主人公をしっかりと階段の前に立たせてあれば、そのまま階段を登るか降りていくだろう。そうしたら、コントローラから手を離してみよう。操作をしていないのに、主人公は階段の登り降りを永遠に繰り返すんだ。十字ボタンを動かしても、コントロールを取り戻すことはできない。再び自分で操作したくなったら、Ｙボタンを押せばいい。階段で遊んでいるみたいだね。

このような動作を組み合わせたものは他にもある。例えばハンマーダッシュで家の中から、外へ出るなどというものもある。この場合も操作は不能になり、攻撃を受けるまで前へ進んでいくのだ。



↑主人公が永遠に、階段を上がったり下がったりを繰り返すのである。Ｙボタンを押せば、再び操作ができるようになるよ



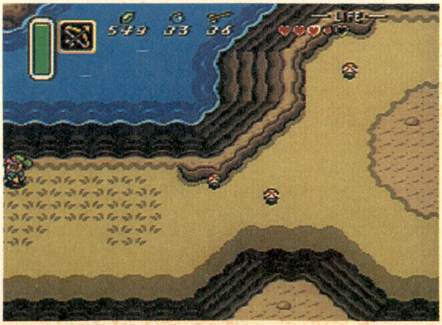
↑これもまたハンマー走りの応用。やり方はかんたん。階段にむかって、ハンマー走りをするだけだ。どんな現象がおこるかな

## 水かきを持たずに泳ぐ

主人公は水かきを持っていなくても、泳ぐことができるのをキミは知っているかな？　ただし、ちょっと特殊な手段を使わなくてはならないけど。

水かきを持たずに泳ぐためには、タイミングが要求される。ハイラルの国はいくつかのエリアにわかれていて、エリア間は画面の強制スクロールによって切り替えられるのは、知っているでしょ。このエリアの最も端から川へ飛び込める場所を探してみよう。見つけたら、そこから川へ飛び込む。当然、水かきは持っていないから溺れちゃうよね。そこで飛び込んだ瞬間に主人公をエリアの外に出し、画面を強制スクロールさせてしまうのだ。

スクロールが終わって、主人公が川の中を泳いでいれば成功。水かきを持たなくても、スイスイと水の中を泳ぎまわれる。ただし、一度陸の上に上がってしまうと、効力はきれてしまうからね。ハイリア湖の右下のエリア以外にも、この技を使うための条件をそろえている場所はあるぞ。



↑水かきを持っていなくても、水の中を泳げるんだ。まずは、写真の場所から水の中へ落ちる。落ちた瞬間に左へ移動する

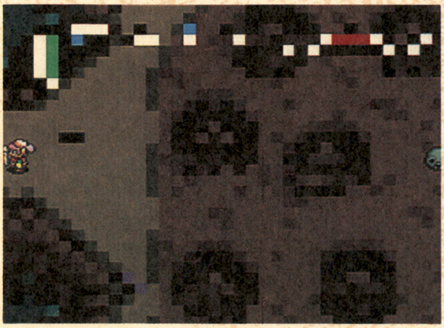


↑うまく画面がスクロールすれば成功。すいすいと水の中を泳げるはずだよ。１度、陸に上がると効果はなくなるから注意ね

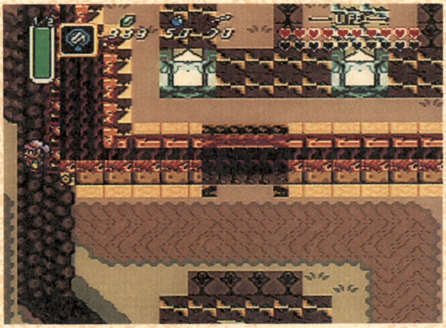
## 地形が変わる?! バグ利用技

Ｐ105の水かきを持たずに泳ぐ方法と同じく、こちらもエリア間の切り替え時に行われる、強制スクロールを使う。闇の世界で、強制スクロールがはじまると同時にマジカルミラーを使用するのだ。タイミングが難しいので、何度もチャレンジしてみよう。うまくいけば、強制スクロールするはずの画面が、なぜかモザイク処理されて、消えてしまうはずだ。あれ？ と思うと…再び表示された画面は、なんとなく変な感じのもの。主人公をそのまま歩かせると、何もないふつうの道なのに前へ進めなくなったりするのだ。もちろん、これはバグ。スクロールと同時にミラーを使ったために、このようになってしまったんだ。

おもしろがって歩きまわっていると、急に画面が高速でスクロールしてしまうぞ。こうなってしまっては、もう主人公を操作することさえ不可能。リセットボタンを押さなくては、正常な状態には戻ることはないのだ。危険な技なので注意してね。



↑闇の世界でミラーを持っていることが条件。画面が切り換わる瞬間にマジカルミラーを使う。あれ、画面がモザイクに…

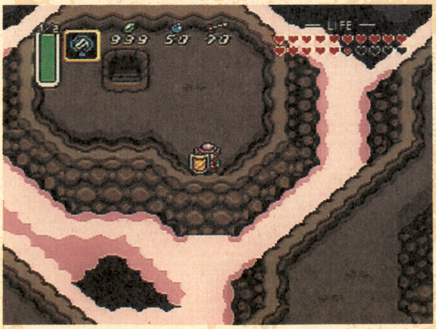


↑主人公が出現したのは、不思議な場所。この後、主人公を動かすと、バグってしまい永遠に走り続ける。リセットしよう

## 空の上で散歩をしよう

光の世界のヘブラ山を探索しているときに、空の上が歩けたら…と感じた人はいないかな。でも、空を歩くアイテムなどないので、これまでは無理だと思われてきた。だが、空の上を歩くことは、本当にできたんだよ。これで空中散歩が楽しめる。

やり方は、とてもかんたん。闇の世界にあるデスマウンテン。その頂上にある浮島にいこう。この浮島には、山へ跳び移るためのジャンプ台(？)



↑闇の世界、デスマウンテン頂上にある浮き島へ行こう。島の一番下でミラーを使う。十字ボタンの下も押しておこうね



↑すると光の世界へ出現後、主人公は雲の上に飛び降りてしまうのである。雲の上を歩くこともできるんだ。おもしろいよ

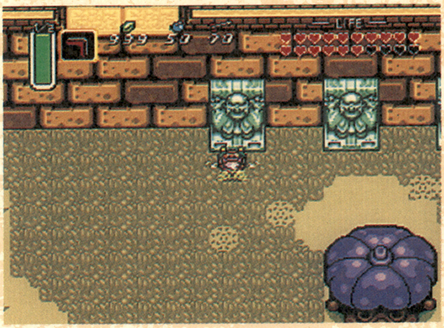
がある。そこでマジカルミラーを使うのだ。ミラーを使ったら、十字ボタンの下を押しておこう。

光の世界に出現しても、十字ボタンは離してはダメ。しばらく押したままにしておくと、主人公は、ぴょんと空の上に飛び降りてしまうのである。

空の上は水の中と同じ。歩ける場所もあれば、泳がなくてはならないところもある。歩きすぎると、バグってしまいリセットボタンを押さなくてはならなくなるぞ。セーブしてからやろう。

## 80ルピーが、一瞬で手にはいる

ハイリアの国には、ひっぱるとルピーの出現する木や石像があるんだ。これらは、引っ張られることによってルピーをバラまいてくれる。一度、そのエリアから出て、戻ってくれば再び、ルピーが出現する。うまく使えば、かんたんにルピーを稼げるのだ。ふつう、この方法で出現するのは、1ルピーが4つの計4ルピー。5ルピー貨や20ルピー貨が4つずつ出現することも、たまにある。



↑引っぱるとルピーの出る場所。普段は4ルピーしか手に入らないんだけど、ある条件を満たすと80ルピーが手に入るのだ



↑画面を1回切り換えておき、敵を5匹以上倒す。これが条件。そうすれば20ルピーが4つ、合計80ルピーも出現する。お得だ

高額な、ルピー貨を出させるためには、どうすればいいか。敵を5匹以上、倒してから引っ張ればいいのだ。これだけで、20ルピーが4つの計80ルピーもの大金を手に入れられるんだよ。

敵は完全に倒しておかなくてはならない。爆発している途中などで、画面を切り替えてしまうと、カウントはされないのだ。焦っちゃだめだよ。

この方法を使えば、かなりの確率で高ルピーが出現するが、必ずというわけではない。外れたときは諦めて、もう一度敵を倒してね。

## 秘技！　バンザイ・リンク

主人公のバンザイする姿が見れる技だ。これまた、タイミングをつかむのが、ちょっと難しい。

もっともカンタンにこの技ができるのはハイラル湖の右下、バズブロブが2匹いる場所だ。1匹をアイスロッドで凍らせ、もう1匹を魔法の粉で変身させよう。次に変身したバズブロブが凍っているほうに近づいてくるのを待つ。待つのが嫌な人は、凍っているバズブロブを投げて、変身しているものの近くに運んでしまおう。2匹が近づいたら、その間に入り、凍っているほうを向きながら、Aボタンを押すのだ。うまくいけば、主人公が凍ったバズブロブを持ち上げようとしゃがんだ瞬間に、画面にメッセージが表示されるぞ。あとはボタンを押してメッセージを消すだけ。主人公は両手を上にあげたままになるよ。会話と持ち上げる動作が同時に行われるようにすればいいんだ。うまくいかない人は、凍ったバズブロブの方向に十字ボタンを入れながら、Aボタンを連打しよう。



↑バズブロブが2匹いると、とてもやりやすい。片方には魔法の粉を、もう片方はアイスロッドで凍らせよう。そうしたら…



↑凍らせたバズブロブの近くで、変身させた方と話す。十字ボタンを凍っているヤツの方向に入れておくのがポイントだ

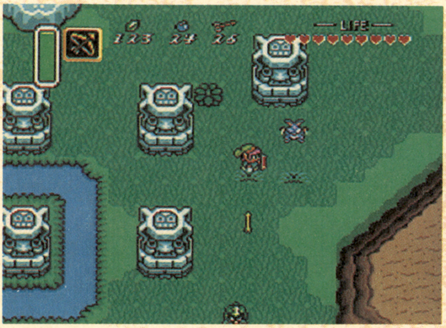
## トッポの秘密

光の世界にある草原のほこらの周囲の草原には、芝生の中で飛び跳ねているウサギのようなキャラクターがいる。当たってしまうとダメージを受けてしまうし、剣などを使って、倒すこともできるので、ただの敵キャラクターだと思っている人も多いことだろう。が、トッポには秘密が隠されていたんだ。トッポは芝生から飛び上がり、着地すると再び芝生の中に隠れてしまう。そこで飛び上がっているときに、着地点の芝生を剣で刈ってみよう。隠れられないようにしてしまうんだ。

すると、トッポはひっくり返り、アイテムに変身してしまうのだ。変身する前に「持ってけドロボー」というセリフを言うところが、可愛いね。

トッポが変身するアイテムは、いくつかの種類の中から、その都度に決定される。何回もやれば、妖精に変身することもあるよ。

ある程度ゲームが進んでしまうと、彼は出現しなくなってしまう。見逃さないようにしてね。



↑光の世界にある草原のほこら。その周囲の草むらで跳ねまわっているのがトッポだ。跳ねているときに、着地点の草を切ろう




↑そうすると、トッポは何かしらのアイテムに変身してしまうのである。まちがえてトッポを切ると、トッポは死んでしまう

## ニワトリに隠された秘密

カカリコ村の周辺に多くいるニワトリ。いじめてしまうと逃げていく姿が、とってもかわいい。このニワトリにも秘密は隠されている。

カカリコ村には、中に誰もいない家がある。この家の奥にある壺を持ち上げると、そこにニワトリがいるのは、みんな知っているよね。このニワトリが秘密を隠し持っているんだ。なんでも変身させてしまうアイテム、魔法の粉を装備して、壺の下から出てきたニワトリに振りかけてみよう。驚くべきことに、人間の女の人に変身してしまうんだ。当然、話すこともできる。言葉の隅に、鳥の頃の名残が残っているところが、愛敬があるね。魔法の粉によって、人間に変身してしまうニワトリは、この誰もいない家にいる１匹のみ。他のものでは、振りかけても何も起こらないからね。

また、ニワトリ以外にも秘密が隠されているものがある。ほんのちょっとしたものにも、意味があるんだ。みんなで、探してみようね。




↑するとニワトリは、なんと人間に変身してしまうのだ。もちろん話もできる。魔法の粉で、みんなも遊んでみよう！



↑カカリコ村にある家には、ニワトリが１匹しかいない場所がある。このニワトリに魔法の粉を振りかけてみてごらん。フフ



# ハートのかけら大辞典

# ハートのかけらを集めよう！

## 隠された"かけら"は全部で24個

「ゼルダの伝説　神々のトライフォース」の楽しみかたは、ゲームを解くだけではない。隠されたアイテムを探すのだって、楽しいのだ。

そのアイテム探しで、もっともおもしろいのがハートのかけら集め。ハートのかけらは、その名のとおりハートのうつわが砕けたもの。それ１つ取っただけでは、意味をなさないけれども、４つ集めることによって主人公のライフゲージが、１つ上昇する働きを持っているのだ。

ゲームの舞台となるハイラルの国・光と闇の世界には、全部で24個もの"かけら"が隠されており、かんたんに取れてしまうものから、頭を悩ませなければならないものと、バラエティに富んでいて非常に楽しい。岩の下に隠された秘密の入口の中、山の頂上、最果ての洞窟内と、散らばっている場所は、まさに世界中。ハイラルの国を隅から隅まで調べなくては、すべてを手に入れることは不可能。コイツは、かなり大変だ

それだけの苦労をするだけの値打ちが、ハートのかけらにあるのも事実。24個すべてを集めれば、主人公のライフゲージはハート20個分にまで増えるのだから。ハートのかけら集めが、この作品に込められた、もう１つのゲームなんだ。

このゲームを楽しまないわけはない。おそらく、この本を読んでいる人の多くが、"かけら"を集めるためにハイラルの国中を駆け巡っていることだろう。

この章では隠された24個のハートのかけら、すべての場所を掲載する。どうしても残りが見つからずにやめてしまった人は、これを参考にしてね。

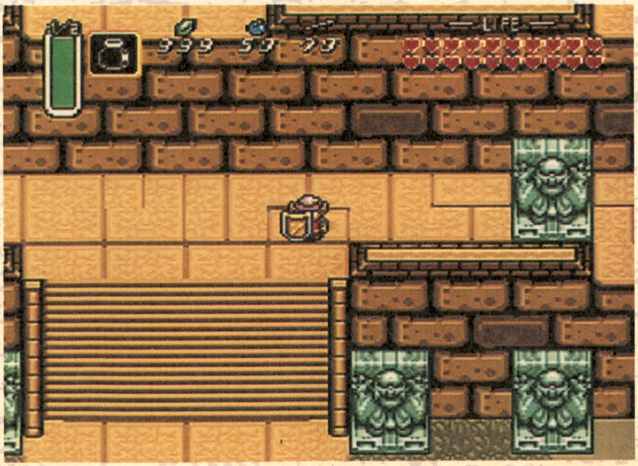
これで悩める日々から、解放されるんじゃないかな。



↑森のはずれ。Ａ作Ｂ作の家の裏にある洞穴の中にも、ハートのかけらがある。見える場所にあるけど、ここからは取れない




↑ハイラルの世界の各所に隠されているハートのかけら。かけらは４つ集めるとライフゲージが１つ増加する。集めておこう

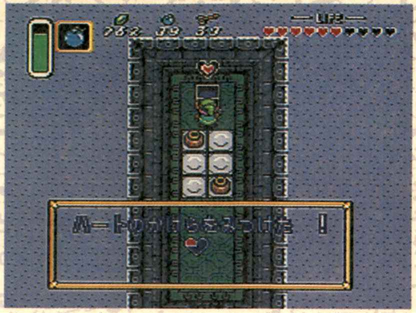


↑すべてのハートのうつわとハートのかけらを集めれば、ライフゲージはハート20個分にまで上昇する。ここまで上げれば、もう怖いものは何もないぞ。キミもがんばってみよう

## 盗賊ブラインドの隠れ家にあり

カカリコ村にある家は、様々な用途に使われている。ふつうの住宅から酒場、泥棒の隠れ家といった具合いだ。その中でも盗賊ブラインドの隠れ家として使われていた家が、村の上のほうにあるんだ。この家の地下にハートのかけらが隠されている。みんな、見つけたかな？

“かけら”を取るために必要なアイテムは爆弾。地下室の奥の壁を、よく見てみよう。他の壁と少しちがうような気がしないかな。この壁に爆弾を仕掛けてみると、爆発によって壁に穴があくのだ。穴が開いたら、さっそく中に入ってみよう。ほら、ハートのかけらがあっただろう。




←カカリコ村にあるブラインドの家。地下の壁を破壊した奥にハートのかけらがあるのだ

盗賊の隠れ家の中で、さらに他人にわからないように隠してあるのを見ると、ハートのかけらを盗んできたブラインドという盗賊も、これがよほど大切なものだと知っていたみたいだね！

---

## カカリコ村の井戸

カカリコ村には、村とつくのだから当然、人が住んでいる。人が生きるために欠かせないものが、水。カカリコ村では、左上にある井戸によって、生活用の水をまかなっているみたいだ。

井戸は、ふつうに主人公が近づいただけでは、縁の部分がじゃまになるため、中を覗くことはできない。だけど、井戸のちょうど真上にある丘ならば大丈夫。ここから井戸めがけて、ぴょんと下へ飛び降りてみよう。ね、中に入れたでしょ。

井戸の中は洞窟のようになっている。この洞窟の上のほう、壺が置いてある壁を注意深くみてみよう。他の部分よりも明らかに弱そうな部分が、




←カカリコ村の左上にある井戸の中にある。壁を壊した奥にあるぞ。捜してみよう

あるはずだ。ここを爆弾で破壊してしまおう。爆弾によって開けられた穴の奥で、念願のハートのかけらが手に入るんだよ。見逃しやすい場所だね。

井戸の洞窟の出口は、右下にあるよ。

---

## 15秒以内に脱出せよ！

カカリコ村の周辺では、３つのハートのかけらを見つけることができる。ブラインドの隠れ家、井戸の中、そしてこの迷路ゲームだ。

村の下、地図でいうところの南には、小さいながら、迷路ゲームが開催されている。このゲームに参加して、15秒以内にゴールにたどり着くことができれば、商品として、ハートのかけらを貰うことができるんだ。迷路の中には、草や立て札といった障害物があり、制限時間内にゴールにたどり着くのは、なかなか難しい。そこでかんたんな方法を。迷路の中心近くの地面を、見てみよう。注意深く見れば、柵の近くに小さな点々が２つあ

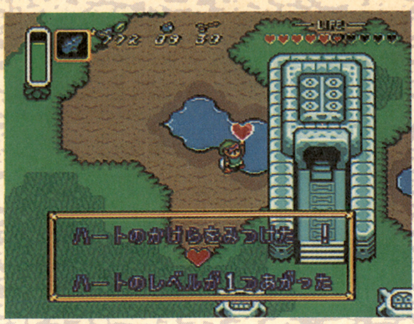



←迷路ゲームの賞品はハートのかけら。迷路を十五秒以内にクリアすれば、もらえるよ

るのがわかるだろう。立て札の下のほうだよ。そこに主人公が乗ると、前にジャンプすることができるんだ。ここに乗れば柵を飛び越えて、近道ができるというわけ。すぐにゴールできるぞ。

## 水の中に隠された"かけら"

ゲーム前半の舞台となる光の世界。マップのまん中下には、草原のほこらと呼ばれる場所がある。草原のほこらは、闇の世界に関係しているんだけれど、その周囲を取り囲む池の中には、ハートのかけらがあるんだ。目で見ることができないのは、水の中に沈んでいるため。いくら主人公が泳げるようになっていても、水の中に潜ることまではできない。つまり水がある状態では取れないのだ。



←草原のほこらで水門を開いてみよう。水がなくなり、ポツンとかけらが落ちているはず

では水をなくすためには、どうすればいいか。それには一度、草原のほこらに入らなければならないんだ。ほこらの中には、2つのスイッチがある。右のスイッチを引いてみよう。水門が開いて、水が流れていけばＯＫ。左のスイッチは、引っ張ると天井から爆弾が落ちてくるから気をつけてね。水門を開いたら、外へ出てみよう。さっきまで池だったところが干上がっているよ。

---

## アジナーの洞窟

砂漠の右にある洞窟に入ったことはあるかな。ここには砂漠の神殿の入口を開くためのヒントを教えてくれる、アジナーという老人がいるんだ。アジナーのいる洞窟は、２部屋に別れている。そのうち奥にある部屋、老人のいる部屋の手前の壁は、爆弾で壊すことができる。ダンジョンの中以外では手前の壁を壊すということは、滅多にない。そのために気づきにくいかもしれないね。



←砂漠の右。アジナーのいる洞窟に隠されている。よく調べながらプレイしたいところ

しかも、砂漠の神殿に入れるようになったら、この洞窟はこなくなってしまう。２～３回ぐらいしか中に入らないだけに、見逃してしまうと、最後まで見つけることはなくなってしまう可能性もあるのだ。でも、ゲームに関係してくる場所だから、まだいいほう。後半に入るにしたがって、ゲームとはまったく関係ない場所に隠されているものも出てくるんだから。気をつけようね。

---

## 砂漠の岩場に置かれた"かけら"

あやしの砂漠の左には、一段高くなった岩場がある。ここへ行くための階段もなく、登ることはできないような印象を受けてしまう場所だ。

しかし、岩場沿いに砂漠を歩いていくと、意外なものを見つけるはずだ。そう、岩場の上にぽつんと置いてあるハートのかけらだ。取りたいのだけれども、取ることはできない。とっても悔しい思いをした人もいるだろう。



←砂漠の神殿の左の出口の先にも。一度、ダンジョンに入らなくては入手できないのだ

この岩場へ登るには、砂漠の神殿へ入らなければならない。神殿の中へ入ったら、左下の部屋にある出口を目指そう。神殿の中には、ビーム砲台であるビムが設置されているので、体力がないときは、慎重に行動しようね。出口までたどり着いたら、そこから外へ出る。すると、岩場の上に出現するのだ。あとは下へ歩いていけば、ハートのかけらに出会うことができるぞ。よかったね。

## ゾーラの滝

アジナーの洞窟に隠されたハートのかけら同様、こちらも一度、見逃してしまうと気づきにくい場所にある。ゾーラの滝だ。ゾーラの滝は、マップを見てもらえるとわかるのだが、まん中に大きな島が１つある。この島の端に、ハートのかけらが置かれているんだ。ここは、浅瀬を歩いてゾーラの滝の奥を目指しているときに、ちらりと見ることができる。ただし、歩いて島へ行くことはできないんだけどね。まず、ゾーラの滝の奥にいるキングゾーラの元へ行こう。ここで、水かきを持っていない人は、買ってしまおう。500ルピーと、お値段のほうはちょっと張るけど、泳げるようになるのだから安いもの。水かきを手にいれたら、そのまま下へ泳いで、滝を飛び降りてしまおう。１つ滝を下ると、浅瀬が見える。この浅瀬に沿って進んで行けば、“かけら”のある島へいけるぞ。




←ゾーラの滝にある中州。水かきを持っていないと、ここへはやってくることができない

## 教会の敷地内を調べたかな

教会の敷地内にも、ハートのかけらが隠されている。教会から外へ出ると、左に高台がある。この高台には、木が１本と５つの石が重なってできたような大きな岩があるんだ。この５つ岩の下に、秘密の地下室への入口が隠されているんだ。それでは、と持ち上げようとしてみるが、持ち上げることはできない。どんなに主人公の力が強くても、５つ岩だけは重たくて上にあがらないのだ。

どうすればいいか。キミはペガサスの靴を持っているかな？　まだ持っていない人は、東の神殿をクリアしてサハスラーラに会ってみよう。彼がペガサスの靴をくれるぞ。このアイテムを持っていると主人公は、走ることができる。もうわかったかな。５つ岩にむかって走り、体当りをすればいいんだ。体当りされた５つ岩は、こなごなに砕けてしまうぞ。これで地下へ入れるよ。




←教会の横にある岩を壊すと地下への入口が出現する。この中にハートのかけらがある

## 崖の上の洞窟へ

次はヘブラ山である。ヘブラ山とは、光の世界の上のほうにある巨大な山のこと。この山の頂上へ向かう途中で、崖の途中にあるいくつかの洞窟を見つけるだろう。崖の途中にあるために歩いて渡ることはできないし、まして空を飛ぶことなどできるわけがない。この洞窟へは、頂上から崖を飛び降りなくては、入ることができないんだ。そのために洞窟の周りが、受け皿のようになっているんだよ。そして、ハートのかけらが手にいれたいのならば、右から２つめの洞窟に入れるように落ちなくちゃいけないのだ。

どこから飛び降りてもいいというわけではない。ちゃんと狙いをつけなくては、洞窟の受け皿に落ちずに、そのまま山の下の層に着地してしまう。もう１度、山を登らなくてはならないぞ。頂上に登って、メガネ岩の洞窟のやや左から落ちよう。




←ヘブラ山の山頂。崖の途中にある洞窟のうち、左から二つ目に入ればいい。必ず入ろう

## メガネ岩に登れ

ヘブラ山の頂上には、メガネ岩と呼ばれる眼鏡の形をした岩がある。ヘブラ山の2つめのハートのかけらは、メガネ岩の上だ。この上に登るためには、メガネ岩の右にあるワープゾーンから、一度、闇の世界にいかなくてはならない。闇の世界から光の世界へ戻ってくるために必要なアイテム、マジカラミラーを持っているのを確認したら、さっそく3つの岩に囲まれたワープゾーンへ入ろう。

闇の世界は光の世界と大まかな地形は同じだが、細かなところが、微妙に変わっていたりするので注意しよう。闇の世界へやってきたら、そのまま左へ進む。メガネ岩の形をした砂地の、中央やや




←メガネ岩の上のかけらは、一度、闇の世界にいかなくては取ることはできないのだ

上あたりでミラーを使おう。見事にメガネ岩の上に出現するよ。位置をまちがえると岩の中に現れてしまい、闇の世界に戻されてしまうからね。ゲームの進行上、通過する場所だから取ったでしょ？

---

## 迷いの森に隠れし盗賊

迷いの森にある重要なアイテムは、マスターソードやキノコだけではない。24個のハートのかけらのうちの1つは、迷いの森で手に入れることができる。カカリコ村の上にある占い屋、その右から迷いの森へ入り、右手に沿って進んで行こう。ある程度進むと、切株とまちがえてしまいそうな、小屋に出会うはず。この小屋は盗賊の隠れ家。ハートのかけらは、隠れ家に隠されている。でも、小屋から中へ入ったのでは、ダメ。ほら、小屋の隣には9つの草が、正方形に並んでいるよね。中央の草を持ち上げてみよう。盗賊の隠れ家へと続いている穴が現れるはず。ここへ飛び込めば、ハ




←迷いの森にも隠されている。正方形に並ぶ九つの草の、真ん中から隠し場所へ行けるぞ

ートのかけらが取れるというわけだ。ゼルダ姫を助けたら、すぐに東の神殿へは行かずに、ここと カカリコ村の周辺にある3つの“かけら”を集めよう。通常よりも多いライフで神殿に挑めるぞ。

---

## ハイリア湖に浮かぶ無人島

光の世界の右下には、ハイリア湖がある。泳げるようになると、当然、水の中を移動してみたくなってしまうもの。ハイリア湖を泳いで遊ぶのもいいだろう。そんなときに見つけるのが、湖の左上に浮かぶ無人島だ。どこからも島に入る道がなく、見ることしかできない。それなのに、この島にハートのかけらがあるのだ。ハートのかけらの周りを歩いているバズブロブをうらやましい！

この島へ上陸するには、闇の世界へ行かなくてはならない。ハンマーを持っているならば、草原のほこらの近くにあるワープゾーンを利用しよう。湖の中央にある島に隠されているものでは、氷の




←ハイリア湖に浮かぶ島。闇の世界から、マジカルミラーを使ってここへくるんだよ

神殿の中に出現してしまい、湖を移動できないぞ。

闇の世界の氷の湖まできたら、湖をよく観察してみよう。岩が円形に並んでいる箇所がある。円の中央でミラーを使えば、無人島に行けるんだ。

## 岩山に囲まれた洞窟

動物の広場の入口から、南（下）へ移動してみよう。岩山に囲まれた高台がぽつんとあるのに気づくはず。この高台へ行くには、闇の世界からマジカルミラーを使わねばならない。

とにかく闇の世界へやってこよう。場所としては、草原のほこらの上にあるワープゾーンを使うのが、もっとも手間がかからないだろう。闇の世界へきたら、高台のあった場所を目指そう。この世界では高台はなくなり、ふつうの平地になっているのだ。平地には草が、ひし形に並んでいる。この中でマジカルミラーを使えば、高台へとやってこれるのだ。このようなマジカルミラーを使ったトリックは、今後も多用することになるよ。




←動物の広場の入口近くにある崖の上。ここの洞窟へはミラーを使わねばこれないのだ

高台には、ぽつんと洞窟が１つあるだけ。この洞窟の中にこそ、ハートのかけらがあるのだ。ミラーは“かけら”集めには必携のアイテムだ。

## 地面に埋まった“かけら”を探せ

光の世界では人が住んでいた家も、闇の世界ではお店になっていたりと、２つの世界は微妙に異なっている。カカリコ村の下にあった迷路ゲームも、闇の世界では穴掘り屋となっているのだ。

この穴掘り屋では、80ルピーで一定時間だけ穴を掘らせてくれる。掘った穴からは、ルピーやアイテムが出現し、うまく掘れば元手となった80ルピー以上の金額を稼ぐことができるんだ。

そして、ハートのかけらも、この穴掘り屋の敷地内のどこかに埋まっている。埋められている場所は毎回変わり、これはかりは確率の問題。運が良ければ１回目の挑戦で出ることもあるし、悪ければ何回やっても出ないこともある。挑戦するときは、運の強い人に代わりに掘ってもらうといいかもしれないね。そうそう、シャベルを持ってても、お金を払わないとアイテムは出現しないんだ。




←闇の世界にある穴掘りゲーム。穴から、かけらが出現する。確率なので何回も挑戦せよ

## 墓場の洞窟に入るには…

光の世界には墓場がある。ゲームを解くには意味がない墓場も、アイテム集めをする上では重要な場所だ。墓場を歩いてみよう。裏手の崖の上には洞窟があり、この中でもハートのかけらを入手できるのである。洞窟に入るにはミラー技を使う。闇の世界からマジカルミラーを使って、ワープしてくるのだ。光の世界では登れなかった崖でも、闇の世界では登れるようになっているんだからね。

ミラー技を多用するためか、ハートのかけらの分布も、光の世界が圧倒的に多い。全24個のうち、闇の世界にあるのは６個。残り18個は、すべて光の世界に隠されているのだ。それだけに光の世界は隈なく探さなくてはならない。マジカルミラーを使って、様々な場所へ行ってみよう。




←墓場の裏手にある洞窟にもある。闇の世界の同位置よりワープすれば中へ入れるよ

墓場にはこの他にも秘密がある。じっくりと調べてみる価値のある場所なんだよ。

## 当てもの屋の秘密

光の世界ではカカリコ村にあたる位置にある、闇の世界のはぐれ者の村。はぐれ者の村にはおもしろい店がある。お金を払って、たくさんの宝箱の中から好きなものを開き、中に入っていたものを貰うことのできるお店。当てもの屋だ。

当てもの屋にある宝箱からは、いろいろなアイテムが出現する。特にルピーなどは、そうはお目にかかれないほど高額なものが出現する。はぐれ者の村の下にある穴掘り屋の穴掘りが、宝箱になった感じのお店なんだ。この宝箱のどこかに、ハートのかけらが入っているのである。

穴掘り屋同様、当てもの屋で入手できるハートのかけらも、毎回ちがう場所の宝箱に入れられる。確率の問題なので、手に入れたくても、手に入らないこともある。開ける宝箱をきめて、毎回それを開けるようにすると、出やすいかもしれないぞ。



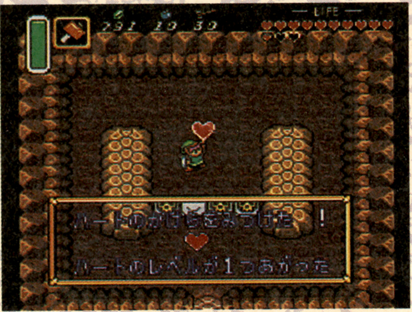

←はぐれ者の村の当てもの屋。宝箱のどれかに、かけらが入っている。これも確率の勝負

## 廃屋の地下

カカリコ村の右にあったドワーフの鍛冶屋も、闇の世界ではただの廃屋となってしまった。廃屋の庭には骨のニワトリが数匹と、たくさんの杭があるだけだ。この廃屋の周辺にもハートのかけらがある。隠されている場所は、庭の下。地下だ。

シャベルで庭を掘ったり、岩を持ち上げても、何も出てこないぞ。地下へ行くための入口を出現させるには、他の方法があるんだ。必要なアイテムは、マジカルハンマー。もう、わかっただろう。庭にある杭を全部、叩けばいいのだ。すべての杭を叩くと、その近くのある場所に地下への入口が開く。これで地面の下に眠っていたハートのかけらを手に入れられるね。

廃屋や、その庭へ行くには、パワフルクラブを持っていなくてはならない。持っていない人は、村のダンジョン（レベル４）へ行こう。




←はぐれ者の村にある廃屋。庭の杭をすべてハンマーで叩けば、隠し場所への入口が開く

## 木の中に入口が！

光の世界にいたＡ作とＢ作という木コリを覚えているかな？　そう、迷いの森のはずれに住んでいた兄弟だ。たしか会ったときは、彼らは木を切っていたんだよね。ゲームが進展していくと、光の世界で、外に出る人はいなくなる。みんな、どこかへ行ってしまうのだ。それはＡ作Ｂ作も同じ。切ろうとしていた木もそのままに、いなくなってしまっているんだ。兄弟がいなくなってから、木を改めて見てみると、他のものとは色がちがうことに気づく。いかにもあやしいよね。

木を調べるには、どうすればいいのかな？　押す？　引っ張る？　たしかにそれで調べられる木もあるけれど、大抵は体当りだよね。兄弟のいた木に体当りしてごらん。木の中に入口が現れるぞ。ハートのかけらは、この中なのだ。ここは、兄弟の家の裏にある洞窟とつながっている。




←森のはずれでＡ作Ｂ作が切っていた木を、二人がいなくなった後に体当りしてみよう

## デスマウンテンのふもと

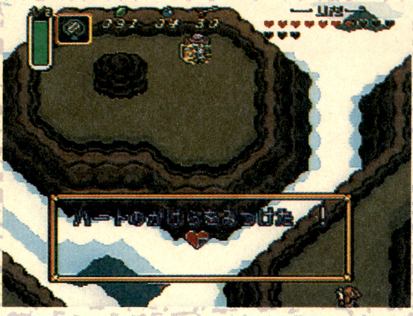



←デスマウンテンのふもとにある洞窟の中でマジックマントをうまく使うべし。難しいね

デスマウンテンのふもとにも、ハートのかけらがある。ドクロの森の右だ。崖の上にあるハートのかけらを取るためには、崖の下にある洞窟を通っていかなくてはならないんだよ。

洞窟の中に入るとわかるのだが、途中でボヨヨンブロックが道を塞いでしまっている箇所がある。無理に前へ進もうとすれば、ブロックにはじかれ、後ろにある穴に落ちてしまいかねない。このようなブロックを無力にするアイテムの力が必要だ。キミはマジカルマントを持っているかな。持っているならば、ブロックの前で使ってみよう。主人公がマントの効力で透明になっている間は、ブロックを素通りできるはずだよ。これでハートのかけらが取れる。マジカルマントを持っていないのならば、墓場へ行こう。右上の墓にマジカルマントが隠されているのだけど…。

## ヘブラ山の浮島




←ヘブラ山の頂上にある浮き島で入手できる。ここへはミラーを使わなくてはこれないよ

ヘブラ山の最上部には、空中に浮かんでいる浮島がある。この島へは光の世界からは行けないため、眺めているしか手がなかった。しかし、マジカルミラーをうまく使えば、話は別。闇の世界ならば、あそこと同じ場所へ行けるもんね。

デスマウンテンの浮島の対岸には5つ岩がある。5つ岩を体当りで壊してしまおう。地下への階段が現れるぞ。地下には、道が途中で途切れてしまっている場所がある。でも、実はここには床があるんだ。ただ見えないだけのこと。ソマリアの杖を使ってブロックを作り、それを押しながら進んで行けば、道がどうなっているのかがわかるよ。エーテルの魔法を使えば、一瞬だけ道を見ることもできる。見えない床の先の十字路は左へ。曲がった先にある出口から出れば浮島だ。あとは、ここでマジカルミラーを使えばいいんだ。

## 砂漠の北にある高台




←砂漠の右上へもミラーが必要となる。隠し場所は、岩の下にある洞穴の中だ。取れた?

砂漠の神殿の右横にある高台にも、ハートのかけらの隠されている地下への入口があるんだ。

高台へはふつうに歩いたのでは登れない、というのはこれまでのことから、すでに学んでいる。高台に登る方法は1つ。そう、ミラーを使って、ワープしてくるのだ。ミラーを使うためには、闇の世界で高台のあるべき場所へいかなくてはならない。あやしの砂漠は、闇の世界では悪魔の沼となっている。しかし、沼へ入るための道はどこにも用意されていないのだ。悪魔の沼へ行くためには、オカリナとパワフルクラブが必要。オカリナで砂漠へ飛び、ついた先にある黒い岩を持ち上げて、その下にあったワープゾーンに入る。これでＯＫ。マジカルミラーを使って高台に登ったら、岩を持ち上げて地下へ降りよう。ハートのかけらがキミを待っているぞ。

## 悪魔の沼の洞窟



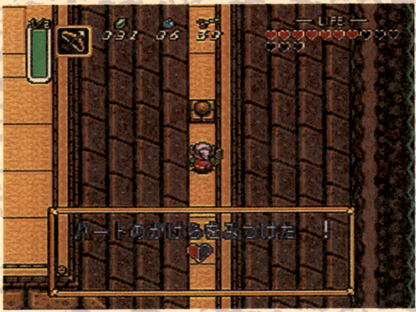

←沼のダンジョンの入口の左にある洞窟だ。これを見落すようじゃ、注意がたりないぞ

闇の世界にある数少ないハートのかけらの１つは、悪魔の沼にある。これまでのものとはちがい、このハートのかけらは、けっして難しい場所にあるわけではない。沼のダンジョウの入口の左にある、洞窟の中だ。洞窟の入口は、隠されてはいないから、すぐに見つけられるだろう。

難しいのは、この沼へくる方法。P117でも説明しているけど、もう１度説明しておくね。まず、光の世界でオカリナを使おう。ちゃんとオカリナが使えるようになっていれば、○○○○が主人公を８つの場所へ運んでくれるはず。ここでは６番、あやしの砂漠へ運んでもらおう。これによって運ばれた先は、ふつうでは絶対に乗ることのできない高台の上。ここにある２つの岩のうち、右の岩の下にワープゾーンがある。ここに入れば、悪魔の沼へとやってこられるんだ。

---

## ピラミッドの右横に…




←ピラミッドの右横を壁沿いに歩いてみよう。ほら、ハートのかけらがあっただろう?

闇の世界では、ハイラル城のあった場所はピラミッドとなっている。闇の世界でセーブしたデータをロードすると、ここからゲームはスタートする。闇の世界のスタート地点なんだね。

このピラミッドの右横の壁沿いには、ハートのかけらが置いてある。取るために難しい手続きを踏む必要はまったくない。ただ、その場所に行くだけだ。ただし、ピラミッドを階段を使って降りてしまっては、ハートのかけらのあるところまで行くことはできないぞ。ピラミッドの左へ行くように飛び降りていけば、“かけら”のある通路に降りることができる。闇の世界のスタート地点とも言える場所で、こんなにカンタンに入手できるようになっているのは、きっと、ここまできた人への励ましのプレゼントなんだろう。ありがたく受け取って、さらにがんばろうね。

---

## カメ岩の迷宮よりワープしろ！




←カメ岩のダンジョンにある崖の通路。そこの右の入口の前でミラーを使おう。最難所だ

最後は、光の世界と闇の世界の地形を、完全に把握しておかないと、気づくことのないまま終わってしまうであろう場所だ。カメ岩のダンジョンには、途中、崖の途中に作られたテラスを歩かなくてはならなくなる。このテラスの右端で、マジカルミラーを使ってみよう。ダンジョンの中でミラーを使うと、スタート地点に戻るのでは？　と心配する人もいるだろうけど、大丈夫。このテラスはダンジョンの一部ではなく、デスマウンテンの領域なのだ。だから、スタート地点には戻されずに、ちゃんと光の世界へワープすることができるんだよ。光の世界へワープすると、これまた崖の途中にある洞窟のテラスに現れる。すぐに洞窟の中に入らないと、ワープゾーンと重なっているために、再び闇の世界に戻ってしまうことになる。洞窟の中に、24個のうち最後の１つがあるぞ！

# 集え!ハイラル騎士団（ナイツ）

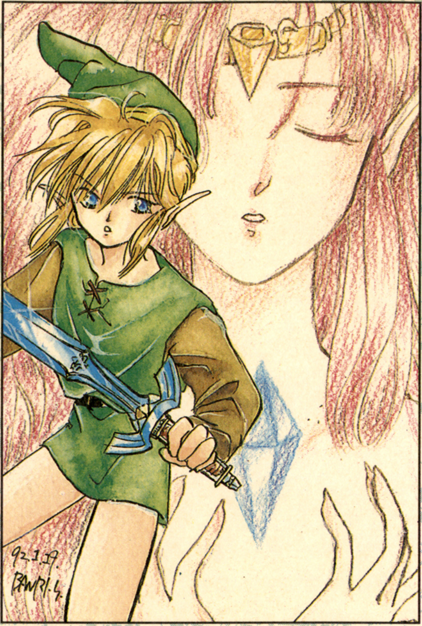
# 集え！ ハイラル騎士団

というわけで，「ハイラル騎士団」が設立されることになりました。これは，総合ＴＶゲームマガジン「ＨＩＰＰＯＮ ＳＵＰＥＲ」'92年２月号で募集した，読者のみなさんの声を集めたものです。

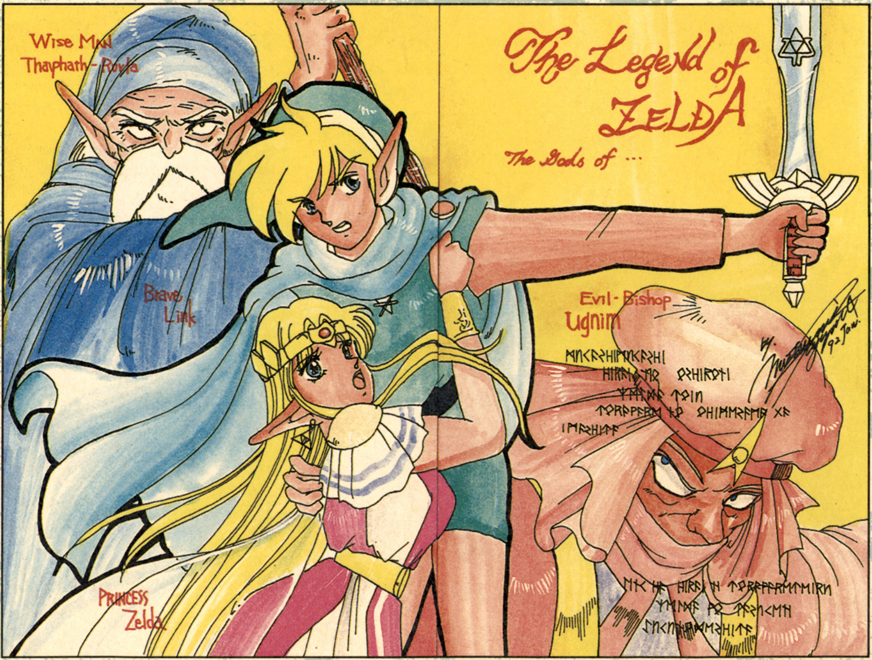
遊んだ人ならわかってもらえると思いますが，「スーパーファミコン版　ゼルダの伝説」は，とても奥の深いゲームです。一度や二度解いたぐらいでは気がつかない部分がたくさんあったりしますし，また良質なゲームの多くがそうであるように，「ゼルダ」もそこで得た感動を言葉やイラストなどにしたくなる要素に満ちています。

だから，プレイヤー同士の情報交換の場を創ってみました。もちろん感じたことは人によって違うでしょう。でも，心に刻まれた感動は、みんな一緒。考えてみれば、名前や顔も知らない誰かと同じ感動を共有しているなんてスゴイことですよね。何だか，とてもうれしくなってしまいます。

それでは「ハイラル騎士団」のはじまりです。ごゆっくりと，お楽しみくださいっ！



↑千葉県・千堂万里




←東京都・ちゃある

## 楽しかったけど難しかった!

中には「ゼルダ」は簡単だった，なんて意見もあるようですが，お便りを読んでみると，多くの人にとっては，かなり難しかったようです。

★「新ゼル伝」は謎解きが，すごく楽しかったです。行き詰まったりもしましたが，もしかしたらここでこうすると…とか実際にやってみると当たっていたりして。その辺のところが絶妙だと思います。でも，アクションが難しかった(泣)。弟と騒ぎまくって遊びました。

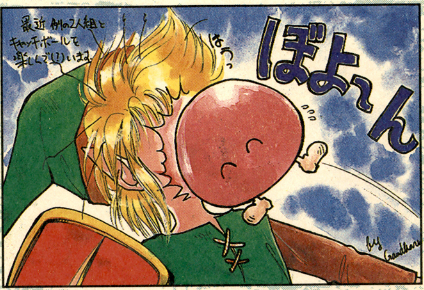
東京都　樹羅ゆりや

アクションだけではなく，謎解きも難しかったような感じがしますが…。そういえば，ヒッポン編集部にも毎日のように質問の電話がかかってきました。時々ぼくも質問電話に出たりしていたんですよ。あの答が役に立っているといいなあ。

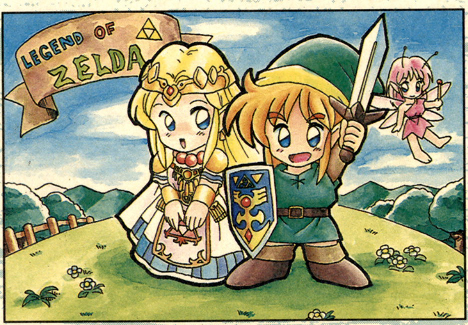
★ゼルダに行き詰まってしまい，人に聞いたことはありますか。私も実はそうでした。この行為は「自分で発見する」という喜びを台無しにしてしまうこともあるから嫌だったのですが…。ところが，弟のヒントは絶妙でした。敵から逃げまわってばかりいる私を見て「姉ちゃんは敵を嫌いすぎる」と教えてくれたりするのです。思わず感心してしまいました。弟よ，すまなかった。

福岡県　おこ嶋紀子

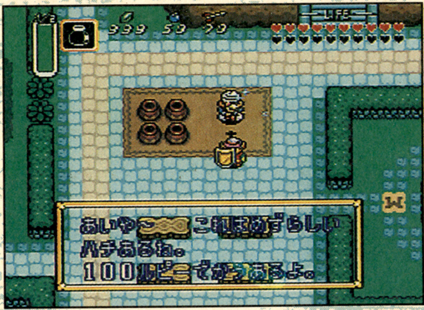
いい弟さんを持って幸せですね。これからも，仲良くゲームをしてくださいね。




↑岩手県・ガンダルバ




↑東京都・青木隆司



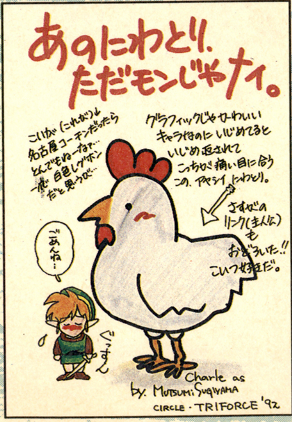
↑ハイリア湖の東の洞窟にある像に体当たりすると，黄金のハチが出現する。これをカカリコ村にいる商人の前で放すと，なんと100ルピーで買ってくれるのだ。魚とかも売れるぞ!



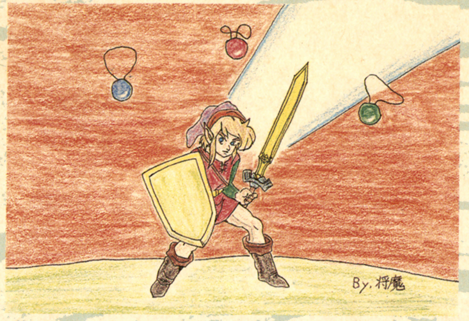

↑兵庫県・りいた




↑埼玉県・RAKUSHI




↑東京都・ちゃある



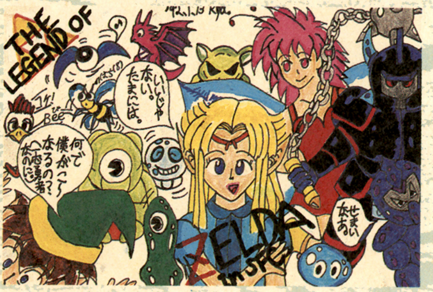

↑山梨県・鳴海将魔




←埼玉県・栗本たくみ




↑千葉県・千堂万里




↑北海道・りでぃ

## 絶対に解けない謎があった!?

★結局のところ，ディスク版「ゼルダ」や「リンクの冒険」への話のつながりがわからないままなのですよね。なぜゼルダ姫が眠ってしまうことになったのでしょうか。それから，どうして東向きのときだけ右手に剣を持ち変えるのですか。

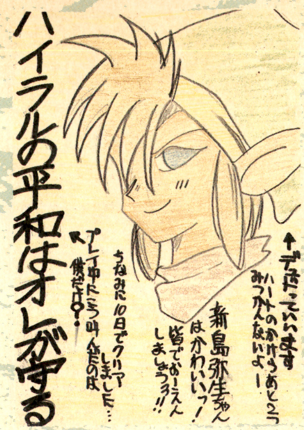
北海道　引田臨空

うーん，どうしてなのかな。もしかしたら，ディスク版とスーパーファミコン版の間にもいくつかのエピソードがあるのかも！　ない？

★闇の世界の塔から○○○を追うときに，どうして○○○○を使い，しかも普通なら現れないはずの○が飛んできたのは不思議でなりません。

青森県　スィーニャ

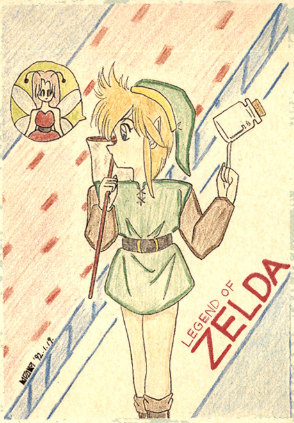
えー，まだ最後までプレイしていない人もいるでしょうから，重要な部分は伏せ字にさせてもらいました。で，スィーニャくんの疑問ですが，これは誰もが悩む謎なのです（笑）。しかし，こういったことを「ゲームだから」といって片づけてはいけませんね。それでは愛が足りません。ここはひとつ，もっともらしい設定を考えようじゃありませんか。たとえば，主人公が，力いっぱい○○○○を吹いたものだから，○がビックリして思わず飛んできてしまったとか…。どうですか。ダメですか。ダメならダメって言ってください。ちぇっ。そんなわけで，誰か考えてみてね。




↑青森県・幸田和久




↑静岡県・夢狩族御一行！




↑東京都・まじゃ

## 歌詞をつけてみましたっ!

★今　夕日あびて　走る　小さなキミ
旅は終わらない　闇をぬぐう日まで
たくさんの謎が　道ふさぐ岩が
おそろしい敵がキミを待ってる
でも　道はひらける　その知恵と力と
大きな　キミの勇気で——

闇の世界のピラミッドからはじまるこの曲には，歌詞がついているような気がしてなりません。そんなわけで自分で歌詞を作ってみました。他にもそういったことを考えた人はいませんか？　話は飛びますが，ゲームの不満点をひとつだけ。おじさんのセリフ「ゼルダ姫は，おまえの…」です。何だったの，これは？

福岡県　尾越真紀子

そうそう，これも「解けない謎」のひとつでしたよね。発売前の取材のときにこのセリフを見ていたので，「これは，血がつながっているパターンか？」とか，いろいろと想像したものです。いや，任天堂のことだから，もっとスゴイ設定があるのかもしれない，とか。ところが，何だかよくわからない。もしかしたら，おじさんは「ゼルダ姫は，おまえの住んでいる王国のお姫さまなのだぞ」などという当り前のことを言おうとしていたのだろうか。そんなわけないってば。



↑静岡県・夢狩御一行！

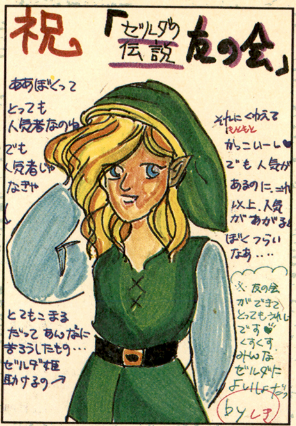
★ＢＧＭがとっても良いっ！　ハイラル城でゼルダ姫を助けるときも本当に助け出しているぞっていう感じが，ひしひしと伝わってきました。また，オープニングの曲の短さもいいな，と思います。どんどん盛り上げておいて，そこで唐突に終わらせるため心に残りました。ゲームの音楽を作曲していて，私が好きな（尊敬している）方はたくさんいらっしゃいますが，近藤先生もその中のおひとりなのです。とにかく，ゼルダはゲームもおもしろかったし，音楽も最高でした。

東京都　ちゃある

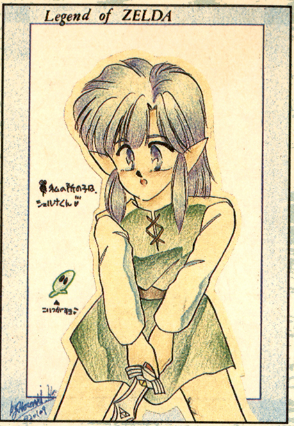
一番たくさんお便り＆イラストを送ってくれたちゃあるちゃんです。たしかに「ゼルダの伝説」のＢＧＭは最高でしたね。ぼくのお気に入りは，闇の世界のフィールドで流れる音楽。仕事をしてるときにも流していたぐらいです。みなさんは，どの曲が好きですか？　教えてください！




↑千葉県・やまこ




↑福島県・志貴




↑愛知県・日下　弘

## 早くゼルダの続きがやりたい!

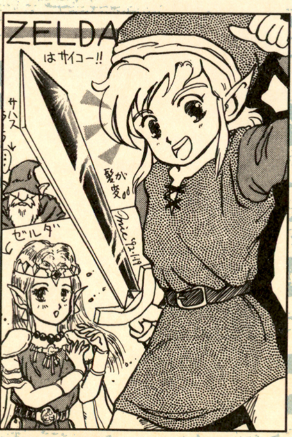
★現在，寮で生活しているので，早く自宅に戻って「ゼル伝」をやりたいと思う毎日です。が，たまにプレイできてもなかなか進まなくて，ちょーっと困っています。一応，看護婦への道を歩んでいるというのに，こんなので大丈夫でしょうか。今回送ったのは，つまり欲求不満解消のためのイラストだったりします。現在，高校のときに文芸部の部長だったキャリア（?）を活かして「ゼル伝」の小説に挑戦しています。実際に書きはじめるのはゲームをクリアしてからでしょうから，まだまだ先ですね。でも，設定作りが楽しい！　関係ないけど，リンク（仮名）がホビットだというのにはショックを受けました。テスト明けで浮かれているみたいですね。すみません。それでは，これからもがんばってくださいね。

山形県　星川美穂

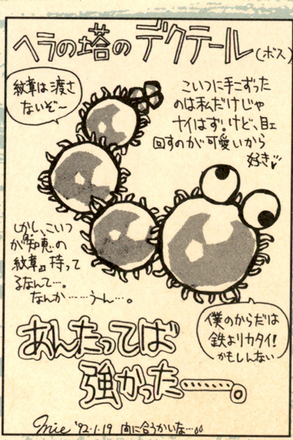
「ゼルダの伝説」を買った人が全員，解いたとは限らないわけですね。しかも，解けないのではなく，プレイできないというのはかわいそう。早く看護婦になって，死ぬほど遊んでください。

ただ，すでに終わってしまった人から見ると，実はうらやましかったりするのです。ああ，まだ「ゼルダ」を目いっぱい楽しめるのか，いいなあって。ぼくも，できることなら記憶喪失になって，もう一度「ゼルダ」をやり直したいな，なんていつも思っているぐらいですから。

星川さんも，早く解こうなんて考えず，ゆっくりと味わってプレイするのがいいですよ。



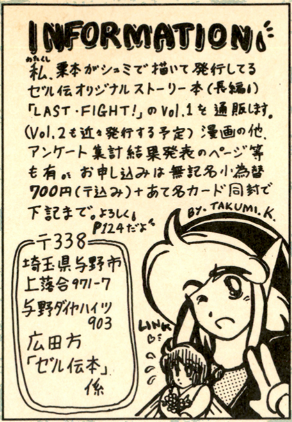

↑栃木県・松崎みい



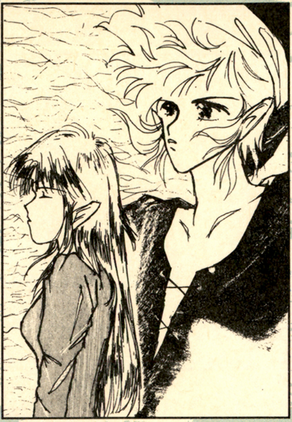

↑栃木県・松崎みい



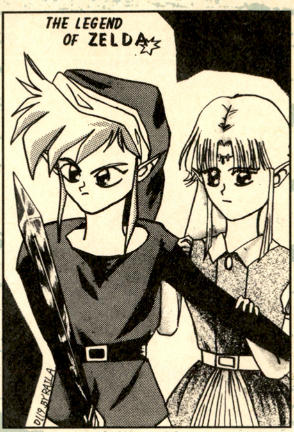

↑愛知県・こよみ空太




↑埼玉県。栗本たくみ



↑愛知県・たかや




↑愛知県・雷羅

## 意外なアイテムの使い方

★「ゼルダの伝説」には，たくさんのアイテムが登場します。それぞれには普通の（？）使い方がありますが，中には「へえー，こんなことにも使えるのか」なんて思わず感心してしまうものがあったりして，発見するたびにうれしくなってしまいます。そこで私が見つけた「アイテムの意外な使い方」をレポートします。

①：司祭アグニムの魔法を跳ね返すのは，普通「マスターソード」でやりますが，なんと「虫取りアミ」でもできてしまうのです。

②：闇の世界のレベル１のダンジョンのボスの仮面を壊すのには「爆弾」でも可能ですが，「ハンマー」でもできます。こっちの方が楽勝。

③：敵を倒すのは大変なので「ブーメラン」を使ってマヒさせるのがいいのですが，これと同じことは「フックショット」でも可能です。

⑤：しびれクラゲのような敵は，放電中に攻撃するとビリビリとしびれてしまいますが，「フックショット」でやっつければ平気です。

京都市　岩崎プル

まだまだ他にも隠されたテクニックがあるようなので，ぜひ探してみてくださいね。

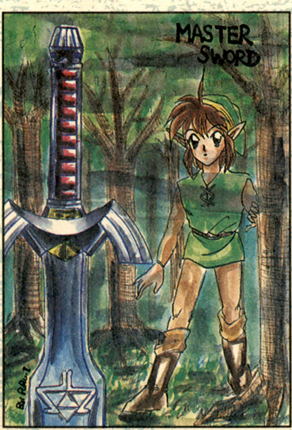
★ボスキャラにダメージを与えたときの音が「イヤーン」と聞こえるのは，ぼくだけでしょうか。

東京都　まじゃ

キミだけだと思う。




↑東京都・樹羅ゆりや




↑京都府・岩崎プル




↑埼玉県・RAKUSHI

## 楽しかったあのとき

★ある嵐の夜に，一人の少年が家を飛び出した。そのときから，私と君は一緒になった。夜が明けて，私と君との大冒険がはじまった、大地を駆けずりまわったり，樹にぶつかったり，虫を取りまくったり，兵士にいたずらしたり…。時には，広い迷宮で悩んだこともあった。だけど，こんなに楽しくワクワクさせてくれた君には，とても感謝しています。昔の私の純粋な心を一時だけでも蘇らせてくれたのだから。今は近くて遠い思い出ですが，いつかまた，君と楽しく遊びたい…。親愛なるハイラルの勇者へ…

北海道　りでぃちゃん

★気づいてみるとドップリとハマっていたこのゲーム。すべての行動に対して，必ず何らかの反応が返ってくる，そこがすごいと思いました。壁に向かって走れば跳ね返されるし，ものを押したり，引っ張ったり…。ここまで細かい芸をしてくれるキャラクターは他にはいません。そんなリンクくんでしたから，クリアよりもその動きの方を楽しませてもらいました。表情も豊かで，汗までかくなんて，とてもカワイイやつです。




↑北海道・はぶ

大阪府　平　新一

★「ゼルダの伝説」は史上に残る名作だ。その楽しさや奥の深さは，つねにぼくらの想像の上をいくものだった。もちろん，欠点はあった。たったひとつだけ。それは難易度だ。やはり，誰もが解ける難易度ではないと思う。しかし，それでもゼルダがスゴイのは，クリアしなくても十分に楽しめるからであろう。少し早いかもしれないが，続編を創ってもらいたい（４年後？）。これは，ゼルダをプレイした人全員の願いだと思う。

岡山県　ディアルト




↑千葉県・千堂万里




↑ブーメランを取らずに進んでみる。すると闇の世界のある場所で，いきなり「魔法のブーメラン」が取れたりする。すごいぜ！




↑北海道・若様




↑愛知県・るほ



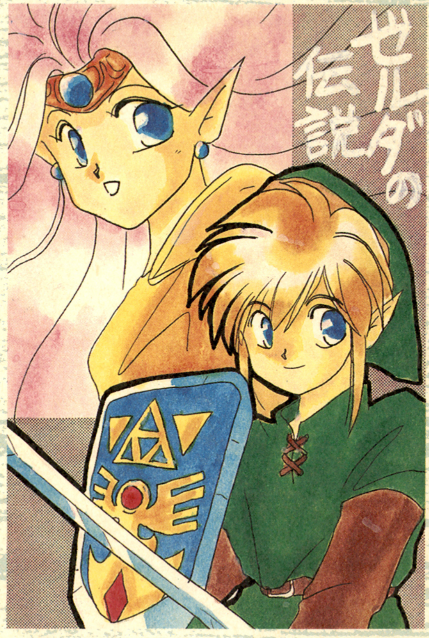

↑山形県・星川美穂

## 1回ぽっきりなんですか？

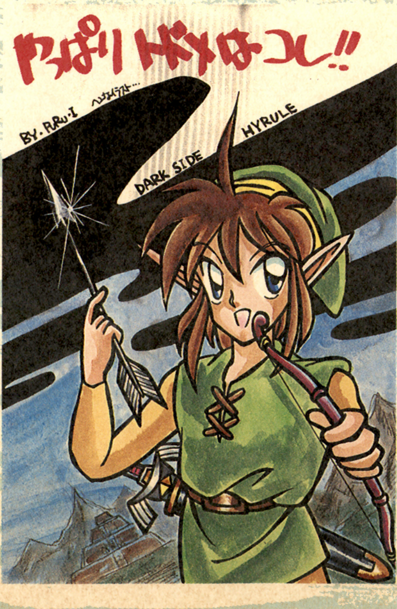
★DEAR　ヒッポン編集部のみなさん＆このコーナーの担当の方(長いっ)。こんにちはっ。あまりに「ゼルダの伝説」がおもしろいので，思わずハガキにイラストを描きまくってしまいました。載るといーな。ところで，このコーナーって，もしかして１回ぽっきりでおしまいなんですか？ ヒッポンスーパー本誌ではやんないの？　ぜひぜひぜひぜひ連載してほしいですっ！　では，このへんで。お仕事がんばってください。

千葉県　千堂万里

はい，担当の方こと手塚です。たくさんのイラスト，どうもありがとう。このコーナーは，とりあえず１回だけなのですが，ご要望があればヒッポンスーパーで連載っ！ということになるかもしれません。「連載しろ，このやろー」って感じのお便りをたくさん編集部まで送ってね。では。




↑北海道・北館かい




←京都府・岩崎プル



SUPER Famicom

# ゼルダの伝説®
## 神々のトライフォース

# のすべて

**完全版**

Super Famicom ゼルダの伝説トライフォースのすべて・完全版

宝島社

SUPER FAMICOM

# ゼルダの伝説®

## 神々のトライフォース

# のすべて

## 完全版



エリア別完全攻略データで
すべてが分かる!!
ハイラル表・裏巨大マップ付!!

ヒッポンスーパー
TV GAME MAGAZINE
HIPPON SUPER!
編集部・編

SUPER FAMICOM
ゼルダの伝説神々の
のすべて・完全版

宝島社

**ゼルダの伝説神々のトライフォースのすべて完全版**

| | |
|---|---|
| 編集人 | HIPPON SUPER! 編集部　井上裕務 |
| スタッフ | 手塚一郎、佐久間亮介、大熊英毅、奈良郁恵、田口順子、河内徳子、小林剛、福永由美 |
| イラスト | 佐藤仁彦、高橋政輝(CG) |
| 発行 | 1992年3月15日　1995年6月25日第13刷 |
| 発行人 | 蓮見清一 |
| 発行所 | 株式会社 宝島社<br>〒102 東京都千代田区麹町5-5-5<br>電話　営業部03(3234)4621<br>編集部03(3239)0237<br>振替　00170-1-170829(株) 宝島社 |
| 印刷所 | 東京書籍印刷(株) |



禁・無断転載

(C)1991 宝島社　Printed in Japan

乱丁、落丁本は小社メール室までお送りください
送料小社負担にてお取り替えいたします

C 1989 1990 Electronic Arts Copyright Original by Bullfrog
Japanese Version by Infinity　C IMAGINEER CO.,LTD

スーパーファミコンは任天堂の商標です。



ISBN4-7966-0289-5

ISBN4-7966-0289-5

C2076 P850E

定価850円（本体825円）

9784796602891

1912076008509


SUPER Famicom
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
のすべて
完全版

SUPER Famicom ゼルダの伝説トライフォースのすべて・完全版 宝島社

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM ゼルダの伝説 神々の のすべて・完全版

宝島社

# ゼルダの伝説®

## 神々のトライフォース

## のすべて

完全版



エリア別完全攻略データですべてが分かる!!

ハイラル表・裏巨大マップ付!!

HIPPON SUPER! 編集部・編


ゲームボーイからスーパーファミコンまで
全てのTVゲーム情報をキャッチアップ!
スーパーTVゲームマガジン

**HIPPON SUPER!**
ヒッポンスーパー
●毎月4日発売 定価490円

ゲームが100倍楽しくなる
HIPPON SUPER! 編集部が贈る…

**スーパーマリオワールドのすべて**
HIPPON SUPER!編集部・編
●発売中 定価800円

**ドラゴンクエストIV マスターズクラブ**
HIPPON SUPER!編集部・編
●発売中 定価780円

**ウィザードリィ友の会総集編 4コマまんがスペシャル**
HIPPON SUPER!編集部・編
●発売中 定価850円

**コミック・ウィザードリィ外伝 「復讐鬼の城」前編**
●発売中 定価980円 石垣環・作

**ザ・ナムコブック** 成沢大輔・著
●発売中 定価2500円

**ダンジョンマスター・ファンブック**
手塚一郎+ベントスタッフ・編
●1月発売予定 予価880円

**メタルスレイダーグローリーファンブック**
HIPPON SUPER!編集部・編
●発売中定価1300円